LÍDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

MÓDULOS

AQUELARRE/ ALMOGÀVERS

LA LLAMADA DE CTHULHU

VAMPIRO/ HOMBRE LOBO

COMANDOS DE GUERRA

CYBERPUNK

STAR WARS

CARTAS

LISTA COMPLETA DE «EL OJO SIN PÁRPADO»

MYTHOS: DISEÑAR UNA BARAJA (Y III)

Y ADEMÁS

KILLER A LA ITALIANA

RUNECONSULTAS

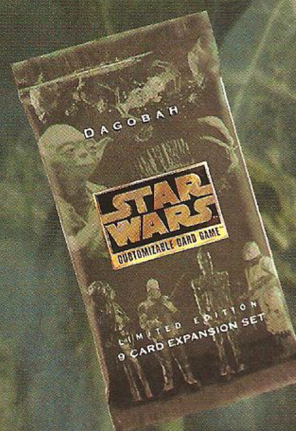
60

BIMESTRAL • 400 Ptas

"DO. OR DO NOT. THERE IS NO TRY."



DAGOBAH







LA FANTASIA

IX jornades

Jocs de rol, simulació i cartes

11, 12 i 13 d' abril

1 9 9 7

BARCELONA *Cotxeres de Sants* *Carrer de Sants 79*







OCTUBRE 1997

LÍDER

60

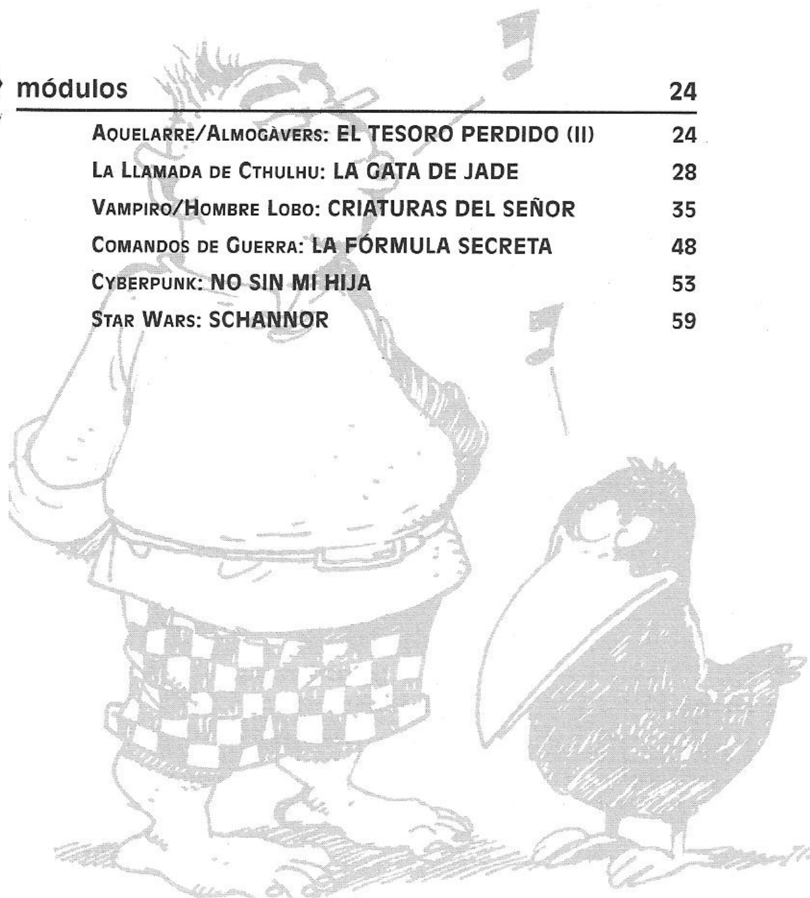
sumario











Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
Mª Asunción Vilà Planas, *secretaria*
José Lopez Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Albert Monteys

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zoroa, Joaquín Ruiz,
Eugenio Osorio, Alex Fernández,
Óscar Estefanía, Salvador Tintoré,
Ricard Ibánez, Jordi Carrión,
Andres Valencia, Yago Alonso,
Juan Carlos Herreros, Pablo Veiga

Redacción y Administración
c/. Valencia, 635, 4.º 1.ª - 08026 Barcelona

Composición y maqueta
Edilinia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. – Lima, 3 bis - Barcelona

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Publicidad
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

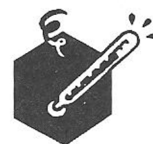
Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal



agenda

Gandia (Valencia), 22 al 24 de agosto

V JORNADAS DE ROL

Casal Jove , c/ Curtidores 66.
Organiza Club de Rol El Señor de las Pulseras.
Torneos de Dicemaster, Mythos, SATM, Magic, proyección de películas, partidas de rol de diversos juegos, juegos de estrategia (Warhammer, Battletech, Car Wars, Blood Bowl...), juegos de ordenador.
Más información, en los teléfonos (96) 287.06.16 o (96) 283.16.09, correo electrónico dreamy@arrakis.es o erekose@arrakis.es, o en la dirección arriba indicada.

Valladolid, 25 al 27 de septiembre

XXIV CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS

Plazo de entrega de las obras participantes en este concurso. Los resultados del concurso se darán a conocer el día 2 de octubre, y la entrega de premios se hará el 18 de octubre. Interesados en participar pueden solicitar las bases y cualquier otra información a Plásticos Santos, c/ Constitución 7, 47.001 Valladolid.

Madrid, 5 de octubre

XIII OPEN DE MADRID

Salones Boden-See, c/ Nápoles 48.
Organiza Distrimagen.
Torneo Tipo I de Magic.
Mas información, tel. (91) 388.72.82.

Madrid, 19 de octubre

PROTOUR ESPAÑA

Salones Boden-See, c/ Nápoles
Organiza Distrimagen.
Torneo clasificatorio para el Protour WotC de Magic, que tendrá lugar en Alemania el mes de noviembre. El ganador del torneo del 19 de octubre tendrá el viaje pagado para participar en el torneo de Alemania.
Mas información, tel. (91) 388.72.82.

Madrid, 7 al 9 de noviembre

DIA DE JUEGO

Centro Comercial Puerta de Toledo, c/ Ronda de Toledo 1, Madrid.
Organiza Dia de JOC-Ludic3 y Generación X con el patrocinio de JOC Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, *Lúdic 3*, c/ Diputación 185, entresuelo 5ª, 08.011 Barcelona, tel. (93) 451.42.11, fax (93) 451.47.58, o a *Generación X*, c/ Galileo 14, 28.015 Madrid, tel. 909.12.48.58, fax (91) 447.07.46.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros.
Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribirnos antes del 31 de octubre a LIDER, c/ Valencia 635, 4º 1ª, 08.026 Barcelona.

lidernet

Ya podéis contactar con nosotros a través de Internet

Nuestra dirección es

revista_lider@redestb.es

Esperamos vuestros mensajes y comentarios acerca de nuestros contenidos, así como vuestras colaboraciones y sugerencias acerca de temas que podríamos tratar.

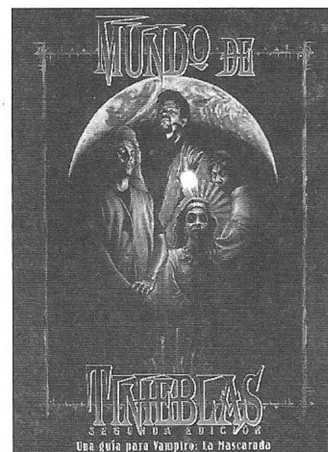
novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Este mes de septiembre esperan poder ofrecerte la segunda edición de *Superhéroes Inc.*, con páginas de cómic y fotografías reales de superheroínas en su ropa de trabajo, además de una completa revisión y actualización de las reglas y una nueva campaña. para Navidades saldrá *Tierra de Héroes*, suplemento centrado en los Estados Unidos. Respecto a *Comandos de Guerra*, el siguiente título que te ofrecerán es *Zero*, centrado en la guerra en el Pacífico, y que verá la luz ya en otoño.

LA FACTORÍA

Ya tienes a tu disposición *Mundo de Tinieblas*, un completo recorrido por una Tierra sutilmente diferente a la que conocemos. Aunque se trata de una guía para *Vampiro: La Mascarada*, es igualmente útil para cualquiera de los juegos que componen el *Sistema Narrativo*. Para este septiembre tienen previsto ofrecerte *La Inquisición*, un suplemento que se engloba dentro de la colección *Vampiro: El Año del Cazador*, y que te permitirá jugar con Inquisidores, o añadirlos a tus Crónicas. Este volumen amplía la utilización de la Fe, e incluye reglas para torturar vampiros. De esta misma serie están ultimando *Proyecto Crepúsculo*, que nos detalla las agencias gubernamentales como la CIA y el FBI, y sus intereses en vampiros y hombres lobo. Incluye un módulo para jugar con agentes novatos.
También para septiembre están preparando *Alianza Oscura: Vancouver*, que nos detalla esta ciudad del Canadá, envuelta



en un conflicto entre vampiros y hombres lobo. Pero la gran novedad de septiembre será *Wraith: El Olvido*, otro de los juegos que componen el *Mundo de Tinieblas*, éste centrado en los muertos y los fantasmas. Por votación popular en la que habréis participado bastantes de vosotros, han decidido mantener el título original en inglés, en lugar de traducirlo por Fantasma, Espectro, Aparición o algún otro nombre por el estilo.

Otras novedades para septiembre son *Constantinopla Nocturna*, título del que ya te hablamos en LIDER59, y el *Libro de las Sombras*, una completa guía para el jugador de *Mago*. Y para octubre nos anuncian el libro del Clan Tremere.

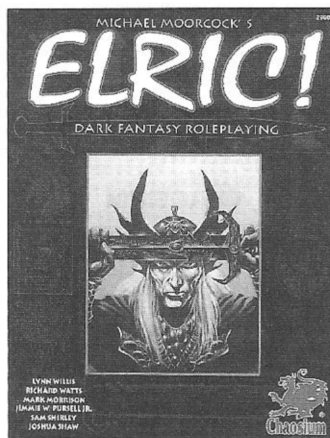
Como proyectos futuros, nos anuncian que para finales de año están preparando la edición en castellano de *Changeling*, aunque aún no saben si la harán en color o en blanco y negro. El precio final de venta al público será lo que incline la balanza. Y ya para el año que viene tienen previsto ofrecerte la edición castellana de *Hombre Lobo: Salvaje Oeste*. También nos anuncian la reaparición de *2D10* para este mes de septiembre. Inicialmente debía ser una separata incluida dentro de *Urza*, pero finalmente saldrá de nuevo como publicación con el mismo formato de la revista antes citada, y 32 páginas en blanco y negro.

FARSA'S WAGON

Se amplía su colección de figuritas de *Fanhunter* con 10 nuevas referencias, lo que eleva el número de la colección a 30 figuras.

Para este septiembre esperan tener listo *Fanhunter Batallitas*, juego del tipo *Space Hulk* o *Heroquest* (juegos con figuras y un tablero) para que puedas sacarle el máximo provecho a las figuritas de que antes te hablábamos. También para este mismo mes esperan tener a punto *Bajo Presión*, edición en castellano de la aventura *Grace Under Pressure*, publicada por *Pagan Publishing* para *La Llamada de Cthulhu*, y que ellos han adaptado también para *Invasores*.

JOC INTERNACIONAL



En septiembre tenían previsto ofrecerte *Elric*, una reformulación del universo de *Stormbringer*. Es un nuevo juego, con un reglamento más ordenado, en el que desaparece el tema religioso de *Stormbringer* y aparece la Balanza. Para este mismo mes nos anunciaban la *Campaña del Guardián Oscuro* (ver nuestra sección **A Primera Vista**), que es el primer título de los cuatro que componen esta serie. El segundo aparecerá un mes después, y lleva por título *El Yermo de Kathol*, mientras que en *La Brecha de Kathol*, y *Juego Final*, que completan la serie, saldrán algo más tarde. Entre septiembre y octubre deberías tener a tu disposición *Isengard y las Montañas Nubladas*, volumen para *El Señor de los Anillos* que te describe estas localizaciones y sus habitantes.

También entre septiembre y octubre nos anuncian *Deadlands* (en castellano *Tierras Muertas*), juego de rol ambientado en el Espeluznante Oeste (nada que ver con el

comunikado



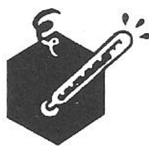
Por primera vez en mucho tiempo, no hemos llegado a vosotros con la periodicidad habitual a la que os teníamos acostumbrados. No pretendemos excusarnos por ello, puesto que es un hecho inexcusable, un error imperdonable que no debería volver a repetirse. Problemas en la línea de producción de JOC Internacional hicieron que nuestra fecha de entrada en imprenta se retrasara hasta finales de julio, casi agosto. Justo el mes en el que casi todo el mundo, tiendas e imprentas incluidas, hacen sus vacaciones. Así que se decidió retrasar la aparición de LIDER hasta pasado agosto, ya entrado septiembre. Que os quede claro que esto es una explicación, no un intento de excusa. Como hemos dicho al principio, este retraso es algo inexcusable. Pero el que el retraso sea algo imperdonable no significa que nos limitemos a autoflagelarnos. Más bien al contrario, lo mejor de los errores es aprender de ellos y procurar que no vuelvan a repetirse. Y eso es lo que procuraremos hacer. Hallar el porqué del retraso y procurar solucionar el problema, para que nunca más vuelva a repetirse. Y es que nos gusta demasiado lo que hacemos, y valoramos sobremanera el contacto con vosotros como para dejar perder de nuevo el tiempo que ya hemos perdido.

Afligidamente vuestra...
La Redacción

Nueva Dirección

A partir de este número estrenamos una nueva dirección a la que podéis remitirnos vuestras cartas.
Así que tomad nota.
El nuevo destino de vuestro correo es:

c/. Valencia, 635, 4º 1º, 08026 Barcelona



de las películas de John Wayne) y la edición en castellano de *Cthulhu Live*, que aún no tienen claro si traducirán por *Cthulhu en vivo* o *Cthulhu vive*.
Por lo que se refiere a las cartas, para septiembre esperan tener a punto *Contra la Sombra*, una expansión que vendrá sólo en sobres, y que se compone de entre 150 y 170 cartas nuevas, centradas en el enfrentamiento entre Magos y Nazgûl. Presenta como particularidad que incluye todos los lugares que le faltaban a alguno de los dos bandos. O sea, que ahora cualquier jugador, pertenezca al bando que pertenezca, podrá viajar a cualquier parte de la Tierra Media.

M+D

Esta marca nos anuncia una ofensiva editorial para este otoño. Para *Cyberpunk* nos anuncian un suplemento de la línea *Cyber Space: Deep Space*, que verá la luz en septiembre, se centra en el espacio exterior. Para octubre preveen ofrecerte el *Compendio 2* de *Warzone*, con más ejércitos, nuevas reglas y más guías para pintar tus figuras, y 2 *Guías del Hechicero* de *Kult*, así como *Metrópolis*, que es tanto una descripción de esta localización como una guía para el máster de *Kult*. Pero la gran novedad de octubre será sin duda la aparición en castellano del JdR *Mutant Chronicles*, traducción de la segunda edición del juego, y que aparecerá simultáneamente en España, los USA y Suecia. Constará de 248 páginas, de ellas 48 a color, así como de una aventura introductoria. Entre octubre y noviembre verá la luz *Vivo o Muerto*, suplemento para *Far West* que constará de tres aventuras con mucha ambientación y un final abierto, al estilo de la aparecida en *Hogan's Last Stop*. Para finales de año nos anuncian el *Chromebook 3* para *Cyberpunk* y la segunda edición del reglamento de *Kult*, que presenta cambios en el combate respecto a la primera, una nueva aventura y algunas variaciones en la creación de personajes, además de cambiar totalmente la estética de la colección. Aparecerá junto a la *Guía del Jugador*. La idea de *M+D* es ofreceros un libro de esta línea cada 2 o 3 meses.

YGGDRASIL

Por el momento siguen sondeando el mercado en busca de algún juego interesante para traducir, además de estar enfrascados en un par de proyectos de los que nos hablarán cuando la cosa esté más avanzada.

ZINCO

Están a la espera de mantener conversaciones con *Wizards of the Coast* para saber si renuevan o no su contrato para seguir publicando *AD&D* en castellano. *Wizards* está ahora de lleno en la absorción de la estructura de *TSR*, y en *Zinco* esperan que acaben con este proceso en breve para sentarse a negociar.

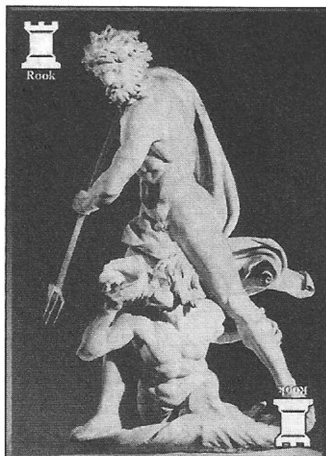
novedades internacionales

ALDERAC



Ya tienen listo su juego de cartas coleccionables basado en *Dune*, el clásico de la ciencia-ficción. Cada baraja de *Dune: Eye of the Storm* contiene 60 cartas, y los sobres 15.

BLACKBOX LLC

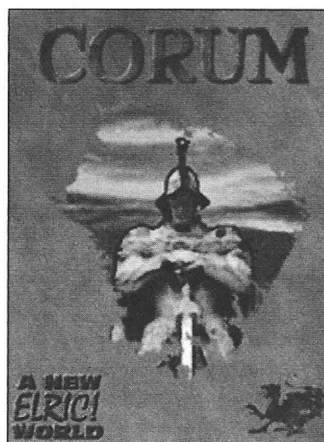


Y seguimos con los juegos de cartas. *Express Chess* presenta como originalidad que combina la mecánica de los juegos de cartas con los conceptos y las tácticas del ajedrez.

CALIBER

Esta marca nos anuncia la primera expansión para su juego de cartas *Powercardz*, basada en las andanzas del personaje de cómic Spawn. Se compone de unas 180 cartas.

CHAOSIUM



Elric Corum Sourcebook es el libro de referencia con todos los datos sobre Corum para incluir aventuras de esta saga céltica de Michael Moorcock en *Elric!*
Por otra parte, *Secrets Adventures Book* es un conjunto de aventuras para *La Llamada de Cthulhu*. Contiene 4 módulos ambientados en los años 90.

CLASH OF ARMS

Ya tienes a tu disposición el *Harpoon Naval Review* correspondiente a este año, en el que hallarás nuevos barcos y aviones, así como nuevos datos y actualizaciones al estado de diversas flotas, además de un buen número de nuevos escenarios.

CORSAIR PUBLISHING

Companions of the Road es un nuevo juego de rol, en una tierra antaño dominada por un Imperio que construyó una inmensa red de carreteras para dominar su territorio, y, del que, una vez desaparecido, sólo han quedado, precisamente, las carreteras. *Heroic Adventures I* es una recopilación de aventuras para este nuevo juego.

DECIPHER

Para su JCC *Star Wars* nos anuncian una nueva expansión: *Cloud City*. En ella el Imperio prepara una trampa al joven Luke Skywalker, usando como cebo a Han Solo.

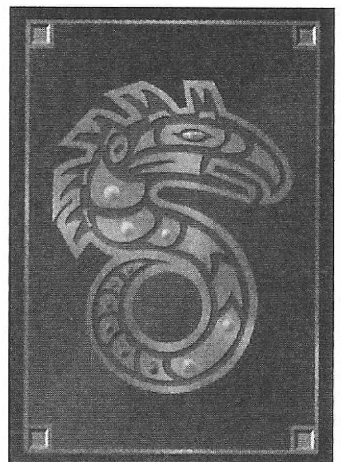
DECISION GAMES

The Forgotten War: Naktong, Chosin and Chipyong-ni es un juego que simula batallas a nivel de compañía. Incluye 980 contadores y tres mapas. *The Sun Never Sets* son campañas para *March to Peking*, *Zulu War* y *The River War*. Incluye 620 contadores y 2 mapas.

EVENT HORIZON

To Live and Die in Hong Kong es un suplemento para el juego de rol *Hong Kong Action Theatre*, que contiene nuevas reglas para artes marciales, vehículos y magia, así como dos nuevos géneros. Además, incluye una actualización del listado de películas.

FASA



Field Manual Mercenaries Sourcebook es un suplemento para *Battletech* que nos describe las más famosas unidades mercenarias, su historia, fuerza de sus tropas y tácticas preferidas.
Por lo que respecta a las cartas, esta marca se incorpora al mercado de los juegos coleccionables con la adaptación de uno

más de veinticinco

TIENDAS

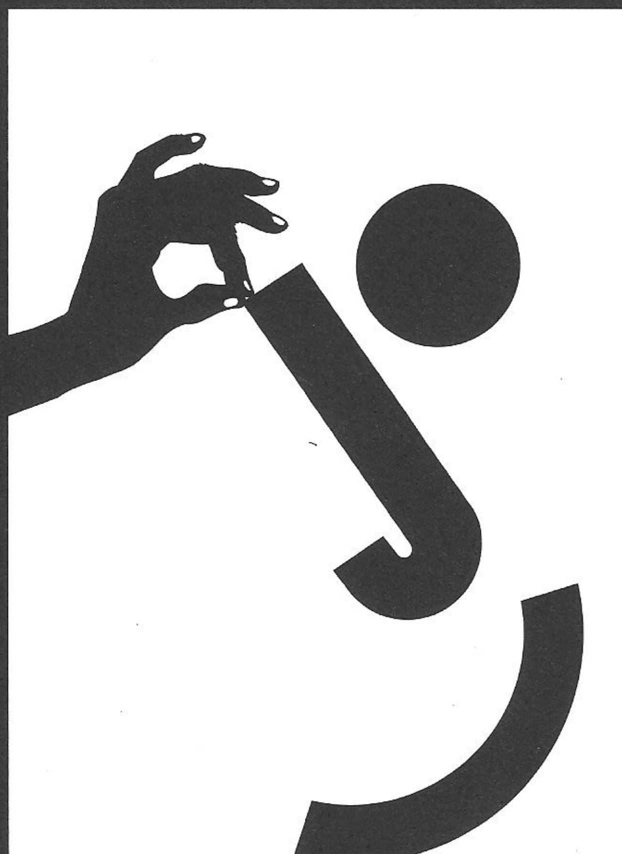


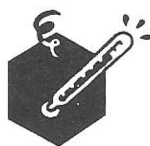
ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

48990	**ALGORTA**	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	**ALICANTE**	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
09004	**BURGOS**	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
11010	**CÁDIZ**	HANNIBAL	Murillo, 31, bajos derecha	Tel. 956.26 40 56
30201	**CARTAGENA**	STUKA	Ronda, 7	Tel. 968.50 70 72
12001	**CASTELLÓN**	MOLD ROD	Pza. del Real, 18 B	Tel. 964.25 39 91
13001	**CIUDAD REAL**	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17001	**GIRONA**	ZEPPELIN	Plaça Santa Susanna, 7, baixos	Tel. 972.20 82 65
08400	**GRANOLLERS**	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
24006	**LEÓN**	ROL PLAY	Suares Ema, 3	Tel. 987.20 01 51
28006	**MADRID**	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	**MADRID**	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	**MADRID**	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28034	**MADRID**	GENERACIÓN X	Fernán Caballero, 57	Tel. 91.730 01 68
28004	**MADRID**	METRÓPOLIS	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
28028	**MADRID**	OTIUM CENTER	Fundadores 9, 1.º drcha.	Tel. 91.361 53 21
29007	**MÁLAGA**	HOBBY MANIA	Peso de la Harina, 17	Tel. 952.27 69 54
07002	**PALMA DE MALLORCA**	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	**PAMPLONA**	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
08206	**SABADELL**	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.723 17 22
08922	**SANTA COLOMA DE GRAMENET**	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
38007	**SANTA CRUZ DE TENERIFE**	STORM ROL	Av. General Mola, 124	Tel. 922. 22 10 94
41001	**SEVILLA**	NOSTROMO	Carlos Cañal, 24 Acc.	Tel. 95.421 12 88
08221	**TERRASSA**	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
46004	**VALENCIA**	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	**ZARAGOZA**	LUDO Z	Dr. Cerrada, 32-34	Tel. 976 23 69 84

juegos y figuras cartas coleccionables simulación rol

LATINOAMÉRICA
1066 **ARGENTINA BUENOS AIRES** FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.1.331 32 22





de sus más prestigiosos productos roleros: *Shadowrun*. Cada baraja incluye 70 cartas y cada sobre 15.
Y por lo que respecta al rol, nos anuncian *Throal Adventures*, módulos para *Earthdawn* ambientados en el reino de los enanos, y, para *Shadowrun*, *Threats* (conjunto de villanos) y *Neo Anarchists: Guide to Real Life*.

FLEER

DC Overpower Justice League es una expansión de 197 cartas para el juego de superhéroes *Overpower*, compatible con las expansiones dedicadas a los universos *Marvel* y *DC*.



HOLISTIC DESIGN

Fading Sun Players Companion es una expansión para el juego de rol *Fading Sun*, con nuevas Bendiciones y Maldiciones, Beneficios y Afliciones, así como habilidades, armas, poderes ocultos y equipo.

ICE

Esta marca, además de estar muy atareada con su juego de cartas de *El Señor de los Anillos*, sigue prestando atención al rol. Para *Rolemaster* nos anuncian *Rolemaster Martial Arts Companion*, que detalla todo lo que necesitas para incluir las artes marciales en tus partidas.

MARTICORE

Esta marca potencia su juego de rol *Wasteworld* con *Wasteworld Hydra*, que nos explica los secretos de la ciudad de los Posthumanos, la pantalla para el Narrador y *Wasteworld Shogunate*, que nos detalla en profundidad los Ninjas, Samurais y artes marciales practicadas en el shogunado.

NOVA ETH

Zendar es un juego de rol de ambientación fantástico-medieval, mientras que *Creeping Death* es el primer suplemento para este nuevo juego.

PALLADIUM

Rifts World Book 12: Psyscape es un volumen que nos detalla las particularidades de esta localización del mundo de *Rifts*, su gente y sus poderes.

PIONEER ENTERTAINMENT

Nos presentan la primera expansión autojugable para su juego de cartas *Ani-Mayhem*, basado en el mundo de las series de animación japonesas. El título escogido será del agrado de muchos de nuestros lectores. Nada menos que *DragonballZ* (Bola de Dragón, Bola de Drac...).



TALSORIAN

Champions Bay City es una guía indispensable para jugar la nueva versión de su juego de rol *Champions*, *Champions: The New Millenium*.
Armored Trooper Votoms, por su parte, es un nuevo juego de rol ambientado en un universo de mercenarios, combate e intriga.

TSR

TSR entra en el campo de la ciencia-ficción con *Alternity*. El *Rulesmaster Guide* y el *Players Guide* son los títulos aparecidos por ahora de la colección, y te permitirán crear aventuras en ambientaciones contemporáneas, futuristas o de ciencia-ficción.
Para *AD&D*, mencionaros la aparición del volumen dedicado a los Ninjas. *Night Below: The Underdark Campaign* es el complejo más grande de cavernas publicado por esta marca. Un completo escenario para campañas para personajes de niveles 1 a 16, con cientos de cuevas, túneles y mazmorras. *Wanderers Chronicle: Mind-Lords of the Sea* es un suplemento para *Dark Sun* que incluye nuevos poderes psiónicos y una aventura.

WEST END

Lords of the Expanse es una nueva ambientación para *Star Wars* centrada en el sector Tapani, una región del espacio imperial. *Creatures of the Nightcycle* es un suplemento para *Paranoia* que nos describe la vida nocturna en el complejo Alfa, con Botman y Drek-U-LAH buscando vengarse del Alto Programador Methuz-U-LAH.

WHITE WOLF

En septiembre esperan ofrecerte *Changeling Book of Lost Dreams*, con nuevas Artes, así como reglas para introducir elementos y personajes de *Changeling* en cualquier crónica. Incluye una pantalla para el Narrador. Para ese mismo mes nos anuncian *Technocracy: Syndicate Sourcebook*, que nos detalla lo que se esconde tras la fachada del crimen organizado, *Libellus Sanguinis I: Master of State Sourcebook*, el primero de una serie de volúmenes que nos detalla el estado de los clanes de vampiros en la Edad Media, y *Mediums:Speakers with the Dead*, que se adentra en el mundo de los mediums, cazafantasmas y fauna por el estilo.
Para un mes antes nos anunciaban la segunda edición de *Changeling*, con nuevas reglas y un sistema mejorado de creación de personajes, *Changeling Shadow Court*, que nos detalla todos los entresijos de la Corte Oscura, y *Prince's Primer*, un repaso a los principales príncipes vampíricos del mundo. Para la línea de *Werewolf* dedicada al Salvaje Oeste nos anuncian *Wild West Frontier Secrets Sourcebooks*, con nuevo material y la pantalla para el narrador. La línea de Libros de Clanes de *Vampire* crece con el dedicado a los Giovanni, mientras que *Clash of Wills* es una aventura para *Vampire: The Dark Ages*.

WIZARDS OF THE COAST

Mercenaries es una ampliación para su JCC *Battletech*, que incluye nuevas personalidades y cartas ComStar. *Ancient Hearts* es una expansión para Vampire: *The Eternal Struggle* que revela el trágico legado de los cainitas del Mediterráneo.



actualidad

DÍA DE JUEGO

Ya podemos empezar a concretaros más cosas acerca de estas jornadas que organizan *Lúdic-3* y *Generación X* y promueve *JOC Internacional*. Se celebrarán entre los días 7 y 9 de noviembre en el Centro Mercado Puerta de Toledo, en la c/ Ronda de Toledo, nº 1, de Madrid. El local dispone de unos 1.200 metros cuadrados. *Día de Juego* tendrá un esquema muy similar a *Día de JOC* de Barcelona, con un espacio comercial, otro dedicado a clubs, otro para torneos, uno para debates y conferencias y un último para wargames. Los horarios serán los siguientes: Viernes, de 6 de la tarde a 10 de la noche, sábado, de 10 de la mañana a 10 de la noche, y domingo de 10 de la mañana a 8 de la tarde. El precio de las entradas será de 600 pesetas, y 1000 el abono, (500 y 850, respectivamente, si se compran por anticipado). Por la situación geográfica de Madrid, la organización espera tener clubs de procedencia más diversa que los que normalmente acuden a Barcelona. Aunque como el espacio es menor, también serán menos los clubs con espacio propio que podrán estar presentes en *Día de Juego*. Así que ya lo sabéis, si queréis


Alejandro y José, de Nostromo, con Liz Danforth en Dia de JOC'97

participar en *Día de Juego* contactad rápidamente con la organización. Para ello, debéis dirigiros a *Lúdic 3*, c/ Diputación 185, entresuelo 5ª, 08.011 Barcelona, tel. (93) 451.42.11, fax (93) 451.47.58, o a *Generación X*, c/ Galileo 14, 28.015 Madrid, tel. 909.12.48.58, fax (91) 447.07.46.

NOSTROMO

Bulle la actividad alienígena en el corazón de la nave perdida en el centro de Sevilla. Según nos informan, a mediados de julio arrancará la Pimera Liga *SATM* de *Nostromo*, que ha reunido la cincuentena de Istaris que garantizan una reproducción del Anillo de Mago para el Istar elegido ganador; las jornadas se irán sucediendo todos los viernes hasta octubre, en vistas de que el campeón pueda acudir a los clasificatorios del Campeonato de Europa. Los investigadores y cultistas de Cthulhu deben permanecer atentos también a las noticias desde esta tienda de la capital sevillana, ya que están preparando una partida de Cthulhu en vivo, que servirá para la presentación en septiembre de la edición en castellano de las reglas oficiales de *Chaosium* que prepara *JOC Internacional* y que saldrá a la venta este otoño. También confirman la organización de un campeonato oficial del juego de cartas de *Star Wars*, otro de los juegos que debería salir en castellano este otoño. Siguen adelante sus campañas y ligas de *Cry Havoc*, *ASL*, *Battletech*, *Warzone* y *V:TES*.

CRECE EL ZEPPELIN

El mes de julio se abrió en Girona con la inauguración de la nueva tienda de *Zeppelin*. Tras más de 15 años en la brecha, Zeppelin se consolida con un traslado a la zona peatonal del casco viejo de la capital catalana, justo al lado de la Facultat de Ciències de la Universitat de Girona, con una tienda que cuatriplica la superficie de la anterior. Esta ampliación garantiza la instalación en el propio local de una mesa de juego/demostración ¡y permitirá tertulias a cubierto! (aunque por lo visto el día de la inauguración, los fumadores deberemos seguir visitando la calle). La pregunta del millón: viendo lo expuesto, ¿como cabía todo antes en la tienda?



Fina, ante su nuevo Zeppelin el día de su inauguración.

actividades

FEDERACIÓ DE ROL, ESTRATÈGIA I SIMULACIÓ (FE.R.E.S)

El sábado 21 de junio en una de las salas de la ludoteca barcelonesa *L'Annex de Golferichs* se reunieron los representantes de varios clubs de Cataluña. El propósito era discutir la posibilidad de crear una federación de clubs de rol que reuniera a cuantos clubs de rol de Cataluña quisieran entrar en ella. Se presentaron unos estatutos que fueron aceptados por los presentes, y, de mutuo acuerdo, se firmó el acta fundacional dando fe de la creación de la federación y se constituyó una junta interina formada por: Jordi Bofarull, presidente; Francisco Rodríguez Moreno, vicepresidente; Toni Manresa, tesorero y Juan Vicente Mañanas Abad, secretario. Todos los interesados en recibir información o participar en la federación pueden dirigirse a: Casal de Joves Altimira, Passeig del Pont S/N, 08290 Cerdanyola del Vallés, Barcelona. Telf.: (93) 589 58 69. E-mail: donvito@teclata.es (indicando FERES en el "subject").

fanzines

ROL CON DON

Este fanzine ha sido creado por el Wardancers Role Club, de Alberic Valencia. El número 2 incluye una ayuda sobre magia para *Ragnarok*, una aventura para *Magna Veritas*, otra para *AD&D*, y un último para *La Llamada de Cthulhu*. Todo ello aderezado con una gran dosis de buen humor . Ah, y regalan una carta. Interesados en conseguirlo, su precio es de 175 pesetas, y podéis pedirlo a Wardancers Role Club, Jesús Huguet, c/ Ramón y Cajal 42, 6º 17, 46.260 Alberic (Valencia).

"FIRE&FURY, ESCENARIS&ESPECULACIONS"

El primer fanzine que han elaborado los integrantes del club "Vine i acota't", de Vilafranca del Penedés (Barcelona), está dedicado por completo al *Fire&Fury*, reglamento para figuras ambientado en la Guerra Civil de los USA. Incluye tres escenarios. Uno de ellos histórico (la batalla de Bull Run), el segundo sobre una batalla imaginaria, y el tercero un puro divertimento basado en el libro de H.G. Wells *La Guerra de los Mundos*. Interesados en conseguirlo podéis escribir a Club de Jocs "Vine i acota't", c/ Salvador Espriu 34, 08720 Vilafranca del Penedès.



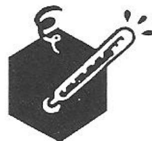
desafíos

Se inicia una partida del juego "Segunda Guerra Mundial" de estrategia, economía y militar, donde cada jugador lleva un país europeo (aliado, neutral o del Eje), en pugna por conseguir unos objetivos comunes o individuales. Manual de instrucciones + 5 turnos: 1000 pesetas (enviar por giro postal). Interesados escribir a Alfonso Navarrete de la Torre, c/ Colegio Naval Sacramento 4, 4º C, 11.100 San Fernando (Cádiz). Si eres un Istari, escríbeme y podremos intercambiar cartas de SATM.



mercadillo

Vendo *Stormbringer, El Canto Infernal, El Octógono del Caos* y *Demonios y Magia*. Todos en perfecto estado de conservación. Cualquier interesado que escriba a Antonio José Blasco López, c/ Obispo Barbado Viejo 13-15, 1º A, 37.001 Salamanca.



KILLER A LA ITALIANA

Killer, reglamento de rol en vivo publicado por Steve Jackson y editado en castellano por JOC Internacional, está gozando de un inesperado auge en Italia, más concretamente en Milan. Los jovenes participantes en las partidas de Il Mafia, juego adaptado de Killer, simulan ser mafiosos en una guerra de bandas.

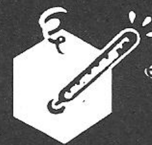
POR LA REDACCIÓN

Para poder participar en la partida se debe disponer de 100.000 liras (algo más de 8.500 pesetas), un arma de juguete que pueda disparar balines de goma, y una semana de tiempo, que es lo que dura la guerra entre bandas. La cuota de inscripción se acumula para convertirse en el tesoro de la Cosa Nostra, premio final para los vencedores.

Los participantes se dividen en clanes que toman los nombres de los clanes reales de Sicilia (Corleone, Epaminonda, Badalamenti y Caló). Cada uno de ellos controla un barrio y se compone de un jefe, un consejero, cuatro o cinco jugadores que componen el "grupo de castigo" y diez sicarios más. Se debe estar atento en la zona de dominio de cada una de las bandas, ya que las emboscadas pueden ocurrir en cualquier momento del día o de la noche. Los "grupos de castigo", por su parte, se desplazan hacia las residencias de los participantes, donde se localiza y "mata" a los enemigos. El campo de acción de los jugadores es toda la región de Lombardía, cuya capital es Milan.

El precio de las armas oscila entre las 80.000 liras al millón (desde algo menos de 6.000 pesetas hasta algo menos de 90.000). Algunos incluso llegan a disponer de pistolas-láser con sofisticados visores. También se utilizan otras estratagemas para eliminar a los rivales, ya descritas en *Killer*, como pueden ser las cartas-bomba (un sobre que en su interior contiene un papel en el que simplemente pone "bum"; Al leer el papel se considera que la bomba ha estallado). Durante la semana que dura el juego se evitan los horarios habituales de los jugadores, cambian sus hábitos para no ser encontrados tan fácilmente por sus enemigos, y no es infrecuente salir o entrar en casa por lugares poco habituales como la puerta trasera o alguna ventana. Y por supuesto, jamás se bajan las ventanillas del coche, por mucho calor que haga y no se disponga de aire acondicionado en el vehículo. Se suceden las venganzas contra esposas y novias de los rivales (las llamadas en Italia "transversales"), y se llegan a arrojar orejas de cerdo o peces muertos en zonas rivales como advertencia. Eso sí, la organización tiene un código de honor, que prohibe la implicación de niños tanto en el juego como en las venganzas "transversales".

Se juega a *Il Mafia* una o dos veces al año. La inscripción se hace en un par de bares de las zonas de moda de Milán. Hay que facilitar nombre, dirección, teléfono y carnet si es la primera partida, además de pagar la inscripción. El juego empieza con una llamada telefónica, al estilo de "Prepárate, *el Mafia* empieza el viernes por la noche. Los Corleone no se lo esperan, así que les atacaremos inmediatamente. Al final gana el bando que ha matado más rivales. Se firma la paz entre los clanes y se entrega el "tesoro de la Cosa Nostra", de más o menos unos 7 millones de liras (algo más de 600.000 pesetas). Los jugadores que hacen de sicarios no participan del botín final, sino que cobran 50.000 liras (algo más de 4.000 pesetas) por cada asesinato cometido. Los premios se gastan, naturalmente, en una noche de juerga en la que participan todos los jugadores, tanto ganadores como perdedores.



EL CLUB


ANTE TODO PLANIFICACIÓN...
VOY A HACERME UN PRESUPUESTO DE LO QUE ME CUESTA MI AFICIÓN A LOS JUEGOS CADA MES...
¡HOP!


¡PRIMERO CONTAMOS LOS LIBROS DE REGLAS Y SUPLEMENTOS!
¡ESO ES FUNDAMENTAL!
MM...


DESTINAMOS ALGO A FIGURITAS DE PLOMO...
¡AH! Y A DADOS NUEVOS QUE SALGAN...


¡LAS CARTAS! ¡UN VICIO CARO, SÍ SEÑOR!
¡LO APUNTAMOS!

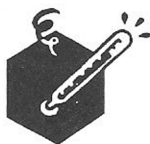

Y NO OLVIDARSE DE LAS PATATITAS Y LAS CERVECITAS...
¡QUE DURANTE LAS PARTIDAS VAN QUE NO VEAS!


LIBROS, TEBEOS, REVISTAS, TODO PARA ESTAR AL DÍA...
BUENO...


SÓLO HAY QUE SUMAR...
Y SABRÉ LO QUE ME GASTO AL MES EN JUEGOS...




¡ESTE TÍO SE HA VUELTO MAJARA!
¡DICE QUE NO VIENE A LA PARTIDA, QUE SE VA A JUGAR AL BINGO QUE LE SALE MÁS BARATO!
?
MONTEYS '97



A PRIMERA VISTA

Aquí estamos un número más informando de los últimos títulos que han caído en nuestras manos. En esta ocasión os hablamos de una campaña de Star Wars en cuatro entregas, la nueva versión del clásico Mutantes en la Sombra y del primer suplemento para GURPS publicado en castellano, Cthulhupunk.

POR LA REDACCIÓN

La Campaña del Guardián Oscuro

El Emperador ha muerto, ¡Viva la Nueva República! Los rebeldes se las prometían felices, pero cuatro años después de la Batalla de Endor la guerra continúa. El poder imperial se ha fragmentado entre incontables caciques militares, y en esta situación algunos oficiales del nuevo gobierno descubren que el siniestro moff del aislado sector Kathol dispone de un arma de potencial imprevisible... la misteriosa tecnología alienígena del Guardián Oscuro.

La Campaña del Guardián Oscuro, último suplemento en castellano para *Star Wars*, es el primero ambientado en la época de la Nueva República y con los restos del Imperio defendiéndose como gato panza arriba. Para bajar los humos, los autores han cambiado el alegre enfoque tradicional por uno más tenebroso, "heroico pero realista".

Lo primero que destaca de este suplemento es su gran extensión: el libro inicial tiene 192 páginas, incluyendo un relato introductorio del novelista Timothy Zahn (autor de la trilogía del Gran Almirante Thrawn), y se publicarán otros tres suplementos de unas 100 páginas cada uno: *El Yermo de Kathol*, *La Brecha de Kathol* y *Último juego*. A lo largo de las diecisiete aventuras oficiales, mas las que elaboren los directores de juego, los personajes se internarán en el salvaje sector Kathol tras la pista del malvado moff Sarne y el origen de la tecnología del Guardián Oscuro (enfrentándose no a uno, ¡sino a dos archimalos!). Los protagonistas se encontrarán aislados, con material y tripulación poco fiables, sin apoyo ni suministros, y en una misión de varios meses a través de territorios inexplorados. Ya se sabe, "El espacio: la última frontera".

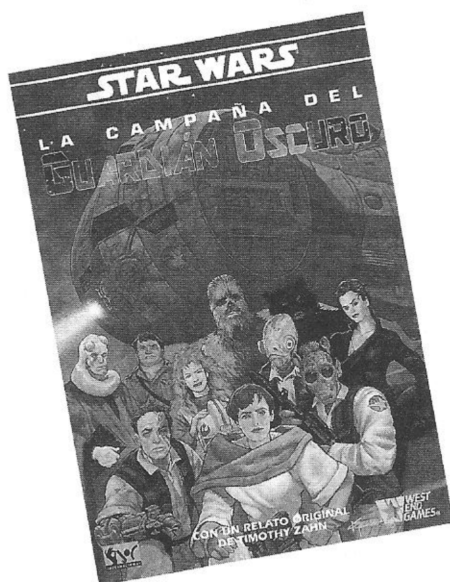
Es cierto que *La Campaña del Guardián Oscuro* tiene ciertas reminiscencias de *Star Trek*, aunque son más patentes en la forma que en el tono. Todos los personajes viajan a bordo de una misma nave, la corbeta Corelia Estrella Remota, de la cual se describen minuciosamente su ambiente, su tripulación, sus recursos y sus dependencias. La Estrella Remota es, en sí misma un perfecto escenario de aventuras: desde su atareado centro de mando ("ceme") hasta el oscuro y frío sollado de proa. Las modificaciones introducidas en la nave le permiten transportar cazas espaciales, aunque a la larga hacen que se averíe más que un coche de Carlos Sainz.

Por otra parte, la Estrella Remota no es sólo una nave militar: también es una avanzada diplomática de la Nueva República con órdenes de establecer relaciones cordiales con los mundos que encuentre en su camino. La mayoría de estos mundos (y otras anomalías) se describen en los apartados de trasfondo, pues además de las aventuras, cada módulo contiene una amplia y diferenciada región del espacio, nuevos personajes y "villanos recurrentes" para uso y disfrute del director de juego. Libro tras libro, el tono de la campaña va haciéndose más lóbrego, y al llegar a *La Brecha de Kathol* el trasfondo es casi de terror. La conclusión, *Último juego*, constituye una auténtica traca final.

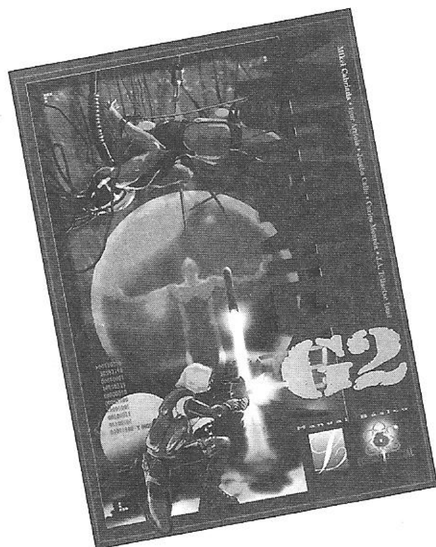
Lo más aconsejable es jugar con los memorables personajes pregenerados, como la taciturna primer oficial Adrimetrum, el implacable oficial de seguridad rodiano Gorak Khzam, Loh'khar (el poco escrupuloso "encargado de suministros" twi'lek), la fogosa y eficiente jefe de cazas Ranna Gorjaye, "Chasca-alas", o el amargado navegante Darryn Thyte y la misteriosa ex-imperial Jessa Dajus. Además, la campaña es *multipersonaje*. Esto significa que, si bien los protagonistas pertenecen a la plana mayor de la Estrella Remota (desde donde se toman las principales decisiones) cada jugador también lleva a uno o dos personajes de la marinería, de modo que siempre hay excusa para participar en una aventura.

Una última nota reseñable es que *La Campaña del Guardián Oscuro* ha sido diseñada para la segunda edición de *Star Wars*, que probablemente se editará en breve en castellano, así que se ha optado por mantener el vocabulario y las estadísticas de la misma. A efectos de juego, su adaptación a las reglas ya publicadas por *JOC Internacional* es fácil, pues basta con multiplicar las habilidades y las estadísticas de las naves (por ejemplo, ahora en vez de *Pilotaje naval* se puede elegir entre *Pilotar caza*, *Pilotar nave nodriza* y *Transportes espaciales*; también *Artillería naval* da lugar a *Artillería de caza* y *Artillería de nave nodriza*; aparece la característica de *Sensores* en las naves, etc.). De momento no hay más que echar un vistazo a las fichas de personaje y a los vehículos.

En suma, una campaña adictiva como un serial de televisión, con un malo malísimo como los de antes y un misterio permanente que flota en el aire: *¿qué es eso del Guardián Oscuro?*





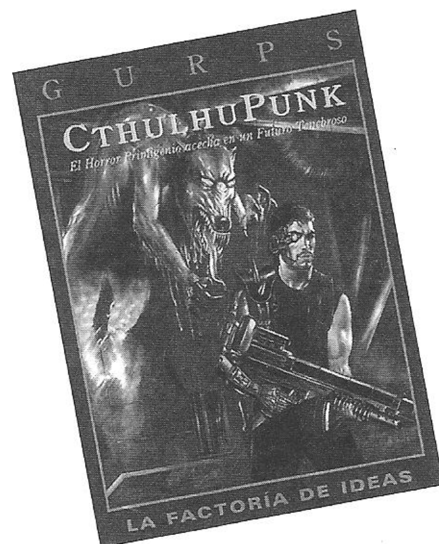


Mutantes G2

Si en vuestra tienda os habéis encontrado con un juego de rol que responde al nombre de *Mutantes G2* no creáis que es algo completamente nuevo. Muy al contrario. *Mutantes G2* es la segunda edición de uno de los juegos de rol creados en España más veterano, *Mutantes en la Sombra*, justo por detrás de *Aquelarre* que salió casi medio año antes. Como toda segunda edición que se precie en ésta se han introducido numerosos cambios. El que llama más la atención es la presentación. Del libro verde con "aquélla" portada se ha pasado a otro con una excelente ilustración de portada, en tapa dura, buen papel e, incluso, bastantes páginas con dibujos a color. Sobre las ilustraciones, decir que son buenas, la inmensa mayoría de ellas sin entintar.
Mutantes en la Sombra tenía como subtítulo "un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro". En efecto, el mundo en el que se juega es un reflejo del nuestro. Durante los seis años que han pasado desde la aparición de *MELS* hasta la publicación de *Mutantes G2*, el mundo ha evolucionado. Estos cambios están reflejados en la ambientación, que ahora es más dura y más variada. Heracles, la organización dedicada a proteger a los mutantes y evitar que caigan en manos de los servicios mutantes, es ahora menos "mamá" que antes. Los servicios mutantes están más definidos y son más amenazadores. Aparte de que nuevas instituciones se están interesando en el potencial de los mutantes. La investigación del fenómeno M también ha avanzado. Se conocen ahora más poderes mutantes y se clasifican de diferente forma. Aparte también existen los G2, mutantes creados en laboratorio, con poderes aún más inusuales que los normales y con un nivel de poder inimaginable.
Las reglas también han evolucionado. El esqueleto básico sigue siendo el mismo, pero han variado el sistema de daño, el sistema de poderes mutantes y la creación de personajes. Aquí está el PROBLEMA, y no uso las mayúsculas sin tener un motivo. Las reglas no están suficientemente explicadas, falta información. Es imposible saber cómo funcionan las tablas de combate a corta distancia siguiendo las indicaciones que se dan, y de hecho hay varias nuevas columnas de datos cuya utilidad no se explica en ningún lado. Las reglas de daño se contradicen y se llega a sinsentidos tales como decir que la dificultad de las tiradas de inconsciencia se calcula dividiendo los puntos de shock entre diez. Ah, pues vale, ¿y qué hago con ese número si la dificultad en *Mutantes G2* se expresa con palabras? Pasando al nuevo sistema de poderes mutantes, éste parece muy interesante, ya que han optado por limitar el uso de forma similar a Scanners, aquella película de David Cronenberg de gente con poderes psíquicos: cuando un personaje se excede puede sufrir hemorragias, desmayos o llegar al coma. Pero aquí la claridad también brilla por su ausencia. Aparecen dos nuevas tablas, pero la explicación es tan escueta como inútil. Podría seguir mucho más, pero me parece que con lo dicho ya es suficiente para que os hagáis una idea. Los ejemplos, que en *MELS* aparecían siempre después de cualquier regla que pudiera resultar conflictiva, en *Mutantes G2* sólo están presentes en algunas de las más sencillas.
Quizá lo que más duele es que *Mutantes G2* está dirigido tanto al jugador experimentado como al novel. Para ello se ha estructurado de forma que se va introduciendo al lector poco a poco en los entresijos de la ambientación y la mecánica de juego. Pues difícil lo tiene el novato, cuando a los que ya llevamos años en esto nos cuesta entender las cosas.

CthulhuPunk

La cuarta ambientación que hace uso de la obra de H.P. Lovecraft (las tres primeras son Cthulhu Años 20, Cthulhu Luz de Gas y Cthulhu Actual) no ha sido creada por la compañía madre del juego de rol *La Llamada de Cthulhu*, sino que se presenta en forma de suplemento para *GURPS*, el juego de rol genérico universal, dándose la circunstancia también que es el primer suplemento editado en castellano para este juego. Siendo sinceros la primera impresión que da no es precisamente de confianza, el cyberpunk y el terror cósmico de Lovecraft no parecen precisamente dos elementos que casen bien. Sin embargo, después de leerlo, la verdad es que la cosa parece tener más gracia de lo que parece. Un mundo cyberpunk bastante más apocalíptico que de costumbre (una enfermedad que acabó con la mitad de la población, una crisis económica, y Australia completamente desprovista de vida) resulta tan buen escenario para luchar con la fuerzas cósmicas de los primigenios como cualquier otro y hasta puede resultar más interesante por toda la parafernalia que conlleva. La tecnología avanzada puede que ayude un poco a los investigadores en su lucha silenciosa contra los Mitos, pero su cordura sigue siendo igual de vulnerable.
El principal problema de este suplemento es que está planteado como un complemento a otros libros de *GURPS*, *GURPS Cibermundo* y *GURPS Cyberpunk* concretamente. Esto ocasiona que mucha información, como por ejemplo los implantes cibernéticos disponibles o las reglas para tratar con la red, falten. Si un suplemento de *GURPS* ya da trabajo al máster, porque tiene que fijar los parámetros de la ambientación, éste le dará más quebraderos de cabeza tratando de parchear las partes que faltan hasta que los ya citados libros estén disponibles en castellano. Aunque dejando aparte esto *GURPS Cthulhupunk* es muy completo, tal y como nos tiene acostumbrados *Steve Jackson Games*. Aparte de dar las características y datos de los libros y criaturas de los Mitos, y los típicos capítulos de ambientación, personajes, etc, también proporciona seis ideas de aventuras muy desarrollables y jugables y un sistema de conversión para adaptar personajes de *La Llamada de Cthulhu* a *GURPS*.
Por lo que respecta a la edición, ésta que ha realizado *La Factoría* es muy correcta. La maquetación interior es la típica de la línea *GURPS* y los dibujos interiores son del irregular Dan Smith, cuyas ilustraciones también estaban presentes en *Mago, la Ascensión*. La traducción ha sido realizada por Juan Antonio Romero Salazar, diseñador de *¡Piratas!* y apasionado del sistema *GURPS*. Sobre ella decir que es muy correcta, y que supera ampliamente a la del libro básico.





DE VIAJES A SITIOS EXÓTICOS

Aunque a todos nos gusta variar, parece que hay una serie de ambientaciones y sistemas de juego que no han merecido la suficiente atención. Este artículo es un guiño a esas ambientaciones y a la gente que alguna vez ha intentado innovar en sus partidas. Ahora que llega el verano, tomad buena nota y a ver si alguna de nuestra sugerencias os sirve de algo.

POR ELLA LARAÑA

Es posible que algunos opineis que estas ambientaciones que propongo han sido tratadas en determinados suplementos de *GURPS*, *Rolemaster* o similares, pero no se les ha dedicado nada más allá del tamaño companion.

Antigüedad

Qué olvidados llegan a estar nuestros antecesores... no conozco a nadie que arbitre una campaña en la Edad de Piedra, pero es evidente que esta ambientación ofrece muchas posibilidades: Enseguida se me ocurre una campaña en busca del fuego, con los Pjs como grupo de Cromagnones que se defiende de los malditos Neanderthales y explora tierras desconocidas, con mucha magia chamánica, cacería de animales e incluso deidades de la tierra... Si avanzamos un poco más, los celtas clásicos tampoco han sido muy tocados como tampoco lo ha sido la Roma clásica y son dos territorios muy jugosos.

America Precolombina La Conquista

Otro territorio de juego muy fértil del que nadie se acuerda. Tanto en el norte como en el Sur de América hay una gran cantidad de leyendas sobre sus antiguos moradores y se presta muy bien a una campaña terrorífica y mágica donde los Pjs son los primeros españoles en explorar esas tierras o buscar Eldorado. O los guerreros de la serpiente emplumada defendiéndose de ellos.

Ucronías

Mezclar y pegar son buenas alternativas. ¿Què tal una campaña donde los nazis hubieran ganado la 2ª Guerra Mundial, o los turcos hubieran invadido Europa, o África fuera más poderosa que América, o Cartago hubiera ganado las guerras Púnicas?

Mundos Imaginarios

Algunas ambientaciones de fantasía o ciencia ficción aún carecen de su juego y sería de rigor dedicárselo, como puede ser Dune, (basado en la obra de Frank Herbert), Blade Runner (cyberpunk con replicantes), 1984 (depresión y roleo intenso asegurados), el Mundisco (sería el juego de humor definitivo), Twin Peaks (sin Laura Palmer, por favor) o un Toons adaptado a los Teleñecos...

Darle la vuelta

Y que tal un grupo de aspirantes a famoso en el duro mundo de las revistas del corazón, de deportistas en los juegos Olímpicos (con amenaza terrorista incluida), de productores y directores de Hollywood haciendo su primera película, los polis de pelis como "Seven" o "Arma letal"...

RUNECONSULTAS

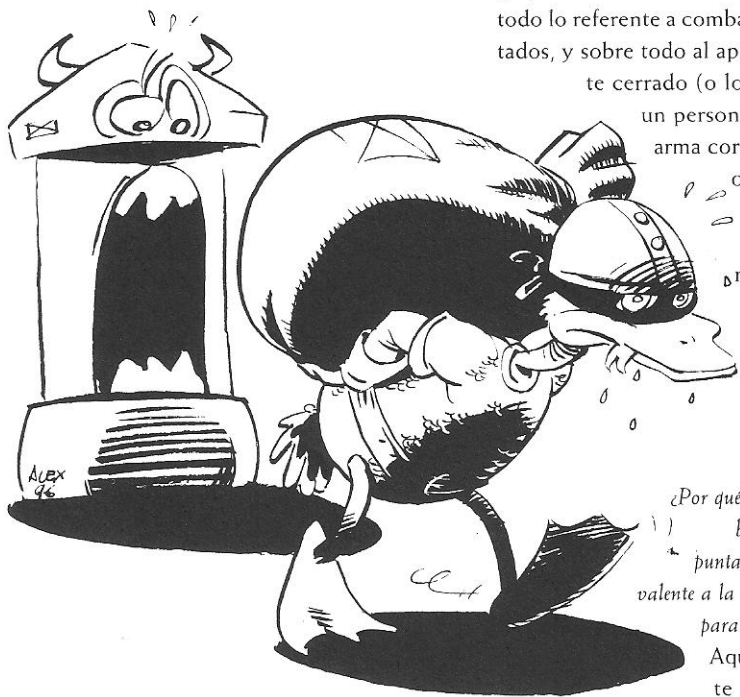
Ya volvemos a estar aquí con un montón de dudas para resolver de uno de los juegos clásicos del mercado. En esta ocasión el leit motiv de la sección es "todo lo que usted quiso saber sobre las armas y nunca se atrevió a preguntar", así como "repaso a diferentes armas de la historia y su grado de mortalidad". Que ustedes lo disfruten.

POR EL PATO LUCAS



Por qué hacen un daño distinto las lanzas largas y las cortas? Yo supongo que el daño depende del tamaño de las hojas, y no hay tanta diferencia, es más, la lanza larga debería resultar un poco más incómoda de manejar.

El daño que hace un arma depende mucho más de la velocidad y de la potencia con que es impulsada que de su tamaño, lo que no quiere decir que éste no cuente. Si a una persona le tiran "manualmente" una bala a la cabeza es casi seguro que no le va a hacer gran cosa, aunque le alcance de punta, pero si esa misma bala es disparada por un rifle no creo necesario explicarte lo que puede suceder a continuación, siendo la masa del proyectil la misma. Por eso siempre hará más daño un arma larga, pues permite aprovechar el impulso de ambos brazos, lo que es especialmente válido para las picas, que debido a su longitud (y al efecto de palanca que de ella deriva) permiten golpear aun con más fuerza que sus contrapartidas más cortas. Si utilizar un arma de una mano con las dos no aumenta su capacidad de dañar es simplemente por que no está diseñada para ese uso y no permite aprovechar la fuerza extra: intentar golpear con un cuchillo sujetado con ambas manos es mucho más incómodo y molesto que si se utiliza sólo una. En cuanto a la incomodidad de las armas largas, échale un vistazo al *Runequest Avanzado* en todo lo referente a combates en espacios limitados, y sobre todo al apartado sobre combate cerrado (o lo que sucede cuando un personaje equipado con un arma corta se echa encima de otro que utiliza un arma más larga). En estos capítulos se responde magníficamente a los inconvenientes del manejo de armas de gran longitud.

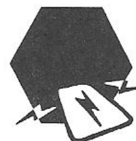


¿Por qué hace tanto daño la alabarda al empalar, si su punta se puede considerar equivalente a la de una lanza? Lo mismo para la ballesta pesada.

Aquí me remito a lo que te decía en la anterior pregunta: no es sólo el tamaño de la punta lo que determina el daño que hace un arma, sino sobre todo la fuerza y potencia con la que ésta se clava y el modo de usarla. Además, la punta de la alabarda es bastante más "aparatosa" que la de una lanza, y ten en cuenta que el daño que hace al empalar no es de 6D6, sino de 4D6 (como se explica en las pantallas del *Señor de las Runas*), con lo que tampoco hay una diferencia excesiva: 24 puntos de daño máximo frente a 22 de una lanza larga. En cuanto a la ballesta pesada, sus resortes son mucho más potentes que los de las ballestas normales, o volviendo al ejemplo de la bala, la velocidad del proyectil es mucho mayor y por tanto también lo es su fuerza de penetración.

¿Por qué no se puede usar una lanza larga con una sola mano, si éste era el modo habitual de empleo por parte de los hoplitas griegos?

Los hoplitas griegos empleaban las lanzas largas a dos manos, no a una, llevando sus pesados escudos atados al brazo y colgados del hombro, táctica que más adelante imitaron los legionarios romanos con sus grandes escudos rectangulares. Sólo algunas veces las lanzas se llevaban a una mano, pero para ello era necesario contar con escudos especialmente diseñados que permitían apoyar el asta del arma sobre ellos. Esto dejaba una mano libre, pero tenía el inconveniente de limitar severamente la movilidad del arma, por lo que el procedimiento sólo era útil si se utilizaba en el seno de una falange. Puedes encontrar una descripción muy buena del estilo de combate de las falanges hoplitas en el *Sun County* de *RuneQuest*, descripción que incluye varias reglas que intentaremos publicar como ayuda de juego más adelante, en esta misma revista. Así que, salvo en ese caso o cualquiera similar, no se puede utilizar a una mano un arma que, por su peso y longitud, sería casi imposible de equilibrar durante una lucha sin recurrir a ambos brazos. Si aún así un personaje se ve obligado a hacerlo, sus porcentajes con el arma se verán reducidos a la mitad, hará el mismo daño que una lanza corta, y sólo podrá realizar una acción de combate (ataque o parada) por asalto, aunque naturalmente esto no incluye las esquivas. Obviamente, se pueden utilizar lanzas a una mano... cuando son cortas o ligeras (o cuando eres un gigante), con lo que el daño inflingido es menor.



EL OJO SIN PÁRPADO: PRIMEROS (Y NUEVOS) PASOS

El presente artículo debería centrarse en las principales y nuevas características de *El Ojo sin Párpado*, una vez tenéis ya las cartas en vuestras ávidas manos. Sin embargo, por diversos motivos (principalmente porque la checklist que acompaña a este artículo es inmensamente larga y la revista no tiene más páginas), reduciré en esta ocasión mi labia habitual y únicamente expondré una baraja de ejemplo que se basa en uno de los conceptos nuevos del juego: las múltiples facciones jugables en un mismo lugar y las bonificaciones según otras facciones que ya haya en juego.

POR GALION EL PRÍSTINO



Composición de la baraja

Mazo de Localizaciones
Minas Morgul
Geann a-Lisch
Dol Guldur
Carn Dûm
Landas de Etten
Cirith Gorgor
Cirith Ungol
Barad-dûr
El Antro de Ella-laraña

Personajes Iniciales
Shagrat
Soldado Orco
Rastreador Orco
Troll Palurdo
Jefe Orco

Objetos Menores Iniciales:
Blasón del Ojo
Látigo

Otros personajes:
Indûr Muerte del Alba
Ûvatha el Jinete
Lugarteniente de Morgul
2 Jefe Troll
Gorbag
Capitán Orco
Viejo Troll

Recursos
3 Llamada Repentina
3 Un Buen Lugar Para Esconderse
3 Objeto Robado
3 Marchas Forzadas
2 Trofeos Maléficos
Orcos de Ungol
Trolls Negros
Medio-trolls
Snaga-hai
Orcos de las Montañas de la Ceniza
Orcos de las Ephel Dúath
Orcos del Ojo Rojo
Orcos de Gorgoroth
Orcos de Udûn
Trolls de Piedra
Uruk-hai
Trolls de las Colinas
2 Yelmo Alto
Escudo de Piel Negra
La Última Hija de Ungoliant

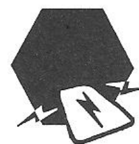
Adversidades
3 Alba de Guerra
3 Lobos
3 Lobos Salvajes
3 Huargos
3 Arañas
3 Arañas Menores
3 Puertas de la Noche
3 Centinela del Agua
2 Crudo Invierno
2 La Facción se Dispersa
Cólera del Oeste
Plaga

Comentario

Desde el punto de vista de las adversidades, es una baraja bastante común, con animales, lobos, arañas y Albas de Guerra, con alguna La Facción se Dispersa por si las moscas y una Plaga, que en un momento vital puede ser decisiva. En cuanto a los recursos, se debe intentar que las compañías no salgan casi nunca de la zona de Mordor y, desde Barad-dûr, Cirith Ungol y Cirith Gorgor, se deberán acumular todas las facciones que podamos sobre un mismo líder. Objeto Robado nos permitirá poner en juego objetos mayores tras jugar facciones, lo que nos facilitará los puntos por objetos. Finalmente, tenemos un buen aliado, La Última Hija de Ungoliant, y un par de Trofeos Malignos, para utilizar por si abundan los elfos. A disfrutarla.

RANKING ISTARI

1.	José Sánchez	92.3	16.	Francesc Gorgas	42.4
2.	Ángel Martínez	81.2	17.	Iván Sánchez	42
3.	Marc Roca	77.4	18.	Raúl Cepada	37.4
4.	Jordi Nin	76.4	19.	Óscar Messeguer	36.4
5.	Jaime Sánchez	74.1	20.	Guillem Nadal	36
6.	Sigfrido García	71.0	21.	Antonio Campo	35.7
7.	Albert Borrás	65.7	22.	Omar Sagol	35.4
8.	Enrique Navarro	65.5	23.	Antoni Pérez	35.1
9.	José Uriz	61.7	24.	Jesús Nevada	34.1
10.	Héctor Andrés	58.4	25.	Jordi Herrera	33.5
11.	Librado Pacha	57	26.	Jorge Lázaro	32.7
12.	Rubén Bernal	53.1	27.	Mario Pei-Lun	32.5
13.	Paco Gutiérrez	46.8	28.	Alvaro Rein	32.5
14.	Óscar Coromina	46.4	29.	Ramón Limón	32.1
15.	Rafael García	43.1	30.	Félix Rodríguez	31.6



LISTA COMPLETA DE CARTAS DE "EL OJO SIN PÁRPADO"

Para que sigas con tu colección de cartas de SATM aquí te ofrecemos el listado de las cartas que componen su última expansión, la primera de ellas que es autojugable. Que ustedes lo coleccionen bien.

POR LA REDACCIÓN

Nombre	Rareza

Adversidades Criatura

Arañas Gigantes	CB, CS2
Arañas Menores	CB, CS2
Centinela del Agua	U
Centinelas Orcos	CB, CS1
Dragón de Fuego Verdadero	CB, CS1
Dragón de las Cavernas	CB, CS1
Dragón de las Marismas	CB, CS1
Dragón de Tierra	CB, CS1
El Compañero del Trueno	CB, CS1
El Pueblo de Thranduil	R
Eldar Errantes	R
Elfos Errantes	CB, CS2
Emboscada	CB, CS1
Ent en Busca de las Ent-Mujeres	U
Exterminador	CB, CS1
Fantasmas	CB, CS1
Forajidos	CB, CS1
Gigante	CB, CS1
Grantrasgos	CB, CS1
Gusano de las Cavernas	CB, CS1
Hijos de Reyes	CB, CS2
Huargos	CB, CS2
Huesos Agitados	CB, CS2
Hueste Orca	CB, CS1
Incursores Orcos	CB, CS1
La Guardia Fronteriza	CB, CS2
Landroval	R
Lobos Salvajes	CB, CS2
Lugarteniente Uruk	R
Mercenarios sin Trabajo	CB, CS2
Montaraces Arthedain	U
Montaraces Gondorianos	CB, CS2
Necrófagos	CB, CS2
Peaje Beórnida	R
Piratas	R
Proscritos	CB, CS2
Señor Élfico Encolerizado	R
Señores de los Caballos	CB, CS1
Trolls Salvajes	CB, CS1
Tumulario	U
Ucorno	CB, CS1
Vela Cadavérica	CB, CS1

Adversidades de Suceso Permanente

Algo se ha Deslizado	R
Así que has Regresado	U
Atracción de la Avaricia	CB, CS1
Atracción de la Naturaleza	CB, CS1
Atracción de los Sentidos	CB, CS1
Cansancio del Corazón	CB, CS1
Charla Rebelde	CB, CS1
Cierra la Boca	U
Desesperanza del Corazón	CB, CS1
El Anillo Sólo Tendrá un Amo	R
Hedor de Mordor	U
Nada que Comer o Beber	CB, CS1
Noticias de Peligro e Incertidumbre	U
Palabras Necias	CB, CS2
Pensamientos Ávidos	U
Plaga	R
Puertas de la Noche	CB, CS1
Superados por Tres Veces	U

Adversidades de Suceso Breve

¡Ratas!	U
Codicia	CB, CS2
Cólera del Oeste	U
Crepúsculo	CB, CS1
El Ojo Errante	R
Incitar a los Defensores	CB, CS1
Incitar a los Moradores	CB, CS1
Jolgorio Descuidado	R
La Facción se Dispersa	CB, CS1
La Llamada del Hogar	CB, CS1
Noticias de Espías Osados	CB, CS2
Noticias de Perdición	R
Ojo Avizor	CB, CS1
Oscuridad bajo los Árboles	R
Perdidos en las Regiones Libres	CB, CS1
Perdidos en las Tierras de la Sombra	CB, CS1
Perdidos en las Tierras Fronterizas	CB, CS1
Perdidos en las Tierras Salvajes	CB, CS1
Perturbar a los Defensores	CB, CS1
Perturbar a los Moradores	CB, CS1
Río	CB, CS1
Saciar su Apetito	R
Sombra Expectante	R
Velos Destapados	U

Adversidades de Suceso Duradero

Alba de Guerra	CB, CS1
Atemorizarles	R
Crudo Invierno	CB, CS1
Despertar a los Defensores	CB, CS1
Despertar a los Moradores	CB, CS1
Largo Invierno	CB, CS1
Los Sirvientes se Agitan	U
Plaga de Tumularios	U
Redes de Miedo y Traición	R

CLAVE

- R: Aparece una vez en la plancha de Raras
- U: Aparece una vez en la plancha de Infrecuentes (Uncommon)
- CB: Aparece una vez en la la plancha de Comunes sólo para sobres (common-booster)
- CS1: Aparece una vez en la plancha de Comunes sólo para barajas (co mon-starter)
- CS2: Aparece dos veces en la plancha de Comunes sólo para barajas
- F#: Aparecen en # paquetes fijos de cartas.



Aliados

Bribón	U
El Rey Huargo	R
Huargo de Guerra	CB, CS1
La Última Hija de Ungoliant	R
Lobo de Guerra	CB, CS1
Troll de Dos Cabezas	R
Tronconegro	R

Personajes

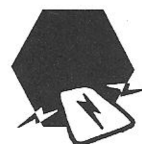
Adûnaphel el Espectro del Anillo	F1
Akhôrahil el Espectro del Anillo	F1
Asternak	F1
Belegorn	U
Bróin	R
Calendal	R
Capitán Orco	U, F1
Carambor	R
Ciryaher	U
Dôgrib	U
Dorelas	U
Dwar el Espectro del Anillo	F1
El Rey Brujo	F2
Eradan	U
Espía Dunlendino	U
Gorbag	F1
Grishnákh	F1
Gulla	R
Hador	U
Hendolen	R
Hoarmûrath el Espectro del Anillo	F1
Indûr el Espectro del Anillo	F1
Jefe Orco	U, F1
Jefe Troll	U, F1
Jerrek	F1
Jinete Nocturno	CB, CS1
Khamûl el Espectro del Anillo	F1
La Boca	R
Lagduf	U
Layos	F1
Lugarteniente de Angmar	R
Lugarteniente de Dol Guldur	R
Lugarteniente de Morgul	R
Luitprand	F1
Muzgash	F1
Náin	R
Nevido Smôd	F1
Odoacer	F1
Orco maloliente	CB, CS1
Ostisen	F1
Pon Opar	F1
Radbug	U
Rastreador Orco	CB, F5
Ren el Espectro del Anillo	F1
Shagrat	F1
Snaga	R
Soldado Orco	CB, CS1
Tarcil	R
Threlin	R
Troll Palurdo	CB, CS1
Tros Hesnef	U
Uchel	U
Shámas	R
Ufthak	R
Ulkaur el Mudo	R
Ûvatha el Espectro del Anillo	F1
Veterano Orco	CB, F5
Viejo Troll	U

Lugares

Amon Hen	U
Barad-dûr	F5
Bolsón Cerrado	U
Bosque Drúadan	U
Bree	U
Buhr Widu	F1
Cairn Lossadan	U
Cameth Brin	U
Campamento Lossadan	U
Campamento Nûrniag	U
Campamento Oriental	F1
Campamento Variag	F1
Campos Gladios	U
Carn Dûm	CB, F5
Casa de Beorn	U
Cavernas de Ûlund	F2
Cavernas Resplandecientes	U
Ciénagas de los Muertos	U
Círculo de Piedras	U
Cirith Gorgor	U
Cirith Ungol	U
Ciudad de los Hombres del Bosque	F1
Ciudad del Lago	U
Colina del Ermitaño	U
Dol Amroth	R
Dol Guldur	CB, F5
Edoras	U
El Antro de Ella-laraña	U
El Sagrario	U
El Trono del Viento	F1
Estancias de Thranduil	F2
Fortaleza Enana de las Colinas de Hierro	R
Fortaleza Enana de las Montañas Azules	R
Fuerte de Forajidos	U
Fuerte de Paso de los Woses	U
Fuerte Dunlendino	U
Geann a-Lisch	CB, F5
Gobel Mírlond	U
Gondmaeglom	F1
Guarida de Bandidos	U
Haudh-in-Gwanûr	F1
Henneth Annûn	U
Isengard	U
La Montaña Solitaria	F2
La Puerta de los Trasgos	F1
Landas de Etten	F5
Las Colinas Meritorias	R
Las Piedras	R
Las Torres Blancas	U
Lond Galen	U
Minas Morgul	CB, F5
Minas Tirith	F3
Monte del Destino	U
Monte Gram	U
Monte Gundabad	F1
Moria	F2
Oasis Sureño	F1
Ost-in-Edhil	U
Pelargir	U
Quebradas de los Túmulos	F1
Sarn Goriwing	F1
Shrel-Kain	F1
Tharbad	U
Torre de Señales en Ruinas	U
Urlurtsu Nurn	R
Valle de Erech	F3
Valle del Arroyo Sombrío	U
Valle	F2
Zarak Dûm	F1

Recursos de Suceso Breve

Acechando	R
Adûnaphel Desencadenada	R
Aguardar la Llamada	U
Akhôrahil Desencadenado	R
Algún Misterioso Arte del Fuego	R
Amenazas	R
Atrapar un Olor Fugaz	U
Bajando, Bajando, a la Ciudad de los Trasgos	U
Botín	U
Cabalgan Juntos	R
Cadenas Doradas al Viento	R
Camino de Hierro	U
Cayeron Sobre Ellos por la Noche	R
Consejos Perversos	CB
De Vuelta a la Contienda	U
Desesperación Venenosa	U
Discusiones Orcas	CB, CS1
Distracción	CB
Donde Hay un Látigo	R
Dwar Desencadenado	R
El Anillo Deja su Marca	CB
El Diezmo del Agua	U
El Rey Brujo Desencadenado	R
Eludir su Golpe	CB, CS1
Embestida Violenta	CB, CS1
En el Nombre de Mordor	U
Engaño	R
Espiar por las Tierras	R
Examen de Fuego	CB, CS1



Frío Glacial	R
Golpe Desviado	CB, CS1
Golpes Rápidos	U
Grieta en la Pared	U
Hábitos Ocultos	CB, CS1
Hemos Venido a Matar	R
Hoarmûrath Desencadenado	R
Indûr Desencadenado	R
Inmóviles entre los Cadáveres	R
Khamûl Desencadenado	R
Las Noticias Llegan	CB, CS1
Lengua Meliflua	R
Llamada Repentina	CB, F5
Lluvia Negra	R
Marchas Forzadas	CB, CS1
Mensajero de Mordor	R
Monturas Orcas	R
No Matéis Innecesariamente	U
Objeto Robado	U
Ocultarse en Oscuros Lugares	U
Palabras Amenazantes y Engañosas	R
Redoblar el Paso	R
Regalos Como los de Antaño	CB, CS1
Ren Desencadenado	R
Sabiduría para Usarla	U
Secretos de su Forja	U
Sigilo Orco	U
Sopesar Todas las Cuestiones	CB
Te Estaré Vigilando	CB, CS1
Todo Pensamiento Centrado en Él	U
Un Buen Lugar para Esconderse	CB, CS1
Un Susurro Inoportuno	U
Una Enfermedad sin Curación	R
Ûvatha Desencadenado	R
Velos de Sombra	R
Viejo Tesoro	CB, CS1
Voces de Malicia	CB

Recursos de Suceso Permanente

Alguien Querido Para Ti	R
Apuñalado Mientras Dormía	CB, CS1
Capturar Prisioneros	CB, CS1
Centrar Palantir	U
Cielos de Fuego	CB
Congelar la Carne	R
El Ojo sin Párpado	R
Enjambre de Murciélagos	CB, CS1
Eso no es Ningún Secreto	CB, CS1
Había Oído Algo de Eso Antes	CB, CS1
Hoja de Morgul	R
Humo al Viento	R
Inteligente y Secreto	CB, CS1
Jinete Maligno	CB, CS1
Jinete Negro	CB, CS1
Los Nombres que Tienen	CB, CS1
Matadlos a todos, pero NO a los Medianos	R
Mientras Duerme la Cara Amarilla	R
No Más Estupideces	R
Noticias de la Comarca	R
Orden de Gobernar	CB, CS1
Para Satisfacer Sus Preguntas	CB, CS1
Por Orden del Espectro del Anillo	CB
Quemando Almiares, Cabañas y Árboles	U
Restos de Antiguos Robos	R
Rumores del Único	R
Señor de los Hombres	U
Sin Noticias de Nuestro Viaje	R
Sometido a su Voluntad	R
Te Informaré	CB, CS1
Trofeos Maléficos	R

Recursos de Suceso Duradero

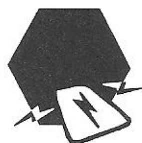
Noticias de Muerte	R
Sombra Más Profunda	U
Viejos Prejuicios	R

Recursos de Facciones

Agburanar Despierto	R
Balchoth	R
Beórnidas	R
Corsarios de Umbar	U
Dunlendinos	R
Hombres de Dorwinion	F1
Hombres del Bosque	F1
Huargos de Forochel	R
Huargos de las Montañas Nubladas	U
Lobos de las Montañas Blancas	R
Medio-trolls	U
Montañeses	R
Nûrniags	U
Orcos de Angmar	U
Orcos de Gorgoroth	U
Orcos de Gundabad	F1
Orcos de las Ephel Dúath	U
Orcos de las Montañas de la Ceniza	U
Orcos de Moria	F1
Orcos de Udûn	U
Orcos de Ungol	U
Orcos del Bosque Negro	F1
Orcos del Hielo	R
Orcos del Ojo Rojo	U
Orientales	F1
Scatha Despierto	R
Scorba Despierto	R
Smaug Despierto	R
Snaga-hai	CB, CS1
Sureños	F1
Trasgos de la Ciudad de los Trasgos	F1
Trasgos de las Montañas Grises	F1
Trolls de las Colinas	R
Trolls de Piedra	U
Trolls Negros	U
Uruk-hai	R
Variags de Khand	F1
Woses del Eryn Vorn	R

Recursos de Objetos

Anillo Bagatela	CB, CS1
Anillo de Atadura	R
Anillo de Oro Brillante	U
Anillo de Oro del Gusto de Sauron	CB, CS1
Anillo de Oro Perfecto	R
Anillo de Oro Resplandeciente	CB, CS1
Anillo Enano de la Tribu de Barin	R
Anillo Enano de la Tribu de Bávor	R
Anillo Enano de la Tribu de Drúin	R
Anillo Enano de la Tribu de Durin	R
Anillo Enano de la Tribu de Dwalin	R
Anillo Insignificante	CB, CS1
Anillo Mágico de Astucia	U, F1
Anillo Mágico de Enigmas	U, F1
Anillo Mágico de Furia	U, F1
Anillo Mágico de Ilusión	U
Anillo Mágico de la Suerte	U
Anillo Mágico de las Mentiras	U, F1
Anillo Mágico de las Sombras	U
Anillo Mágico de lo Salvaje	U, F1
Anillo Menor	CB, CS1
Bebedizos Orcos	CB, CS1
Blasón del Ojo	CB, CS1
Capa de las Sombras	U
Cota de Malla Negra	CB, CS1
El Anillo de Protección	R
El Anillo del Oráculo	R
El Anillo Envilecido	R
El Anillo Único	R
El Menor de los Anillos de Oro	CB, F5
Escudo de Piel de Marta	U
Escudo de Piel Negra	CB, CS1
Extraños Alimentos	CB, CS1
Hoja Aserrada	CB, CS1
La Corona de Hierro	R
La Cota de Mithril	R
Lanza de Punta Ancha	CB, CS1
Látigo	U
Libro Rojo de la Frontera del Oeste	U
Licor Orco	CB, CS1
Maza Negra	U
Palantir de Amon Sûl	R
Palantir de Annúminas	R
Palantir de Elostirion	R
Palantir de Minas Tirith	U
Palantir de Orthanc	U
Palantir de Osgiliath	R
Pergamino de Isildur	U
Un Pequeño Anillo de Oro	CB, CS1
Ungüento Maloliente	CB, CS1
Veneno	R
Yelmo Alto	U



MYTHOS: DISEÑAR UNA BARAJA (y III)

Y de nuevo, lo prometido es deuda. Con la tercera parte de esta hoja parroquial os hablamos de las barajas agresivas. Y así acabamos con este artículo esta miniserie dedicada al diseño de barajas. Para el siguiente número, ya veremos que os contaremos. Seguro que Cthulhu proveerá.

POR EL PADRE ANGUS O'BRIAN,
CLÉRIGO DE FE TITUBEANTE

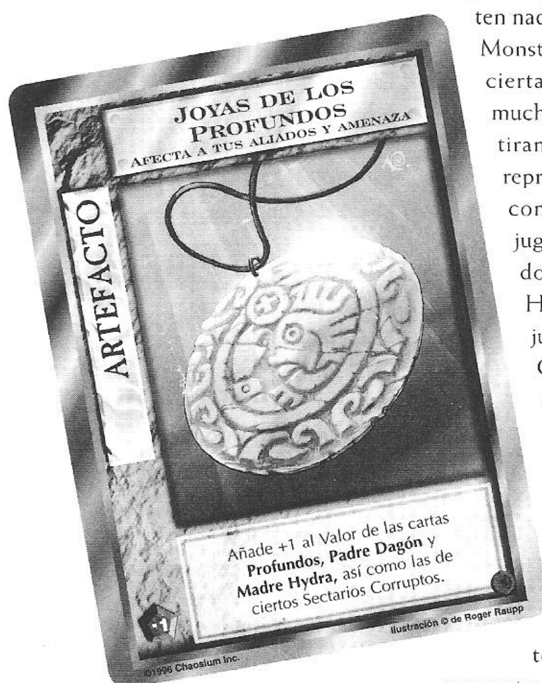
baraja agresiva

Este último tipo de baraja no tiene ningún secreto: Básicamente se trata de ganar a costa de mantenerse con la mayor COR posible y de "matar" a un contrario para hacerse con el triunfo en el momento más idóneo. Recordemos que la partida también acaba cuando uno de los Investigadores llega a COR 0 o negativa (en cualquier caso se considerará 0 igualmente).

Este tipo de baraja y este modo de jugar no son los más acordes con el espíritu del juego (que fomenta mucho más el acabar Aventuras), pero aún así es completamente legítimo jugar de esta manera, ya que el reglamento no lo impide. De todas maneras, el jugador que siempre use este tipo de Barajas haría mejor en dedicarse a otro juego de cartas. Y no miramos a ningún jugador ni a ningún juego en concreto...

Para diseñar esta baraja se suelen emplear las cartas que, costando menos COR de usar, puedan hacer más daño a los contrarios. Es decir se trata de "maximizar beneficios y minimizar costes". Las cartas más apropiadas para ello son, lógicamente, las Fobias (que no cuestan nada de usar y pueden hacer mucho daño si se tiran en la Localización apropiada) y ciertas clases de Monstruos que no cuesten nada pero que, combinados con otros Monstruos, Artefactos, Libros, Sucesos o ciertas Localizaciones, pueden hacer mucha pupita. Así, en el ejemplo, si se tiran 4 Semillas Informes de golpe representan 16 puntos de COR para el contrario, sin ningún coste para el jugador. O los 4 Profundos, combinados con el Padre Dagón, la Madre Hydra, el Shoggoth. Teniendo en juego las Joyas de los Profundos y el Cthaat Aquadingen, y atacando a una Localización de Agua, pueden suponer la friolera de 27 puntos de COR (o 29, si el contrario tiene algún Antiguo en su Amenaza), suficiente para dejar temblando al más pintado. Son combinaciones algo difíciles de conseguir, pero posibles. Los Muertos Vivientes también tienen un gran potencial agresivo, pero dejaremos que lo descubráis vosotros mismos (de no haberlo descubierto ya).





En cuanto a los Investigadores más adecuados para estas Barajas, se habrán de buscar los que tengan la COR más alta posible y con un gran margen de "movilidad", que permita retener algunas cartas en la Mano para conseguir bajar la "Gran Combinación de Monstruos" de golpe (se han de ir buscando las cartas). El Veterano y el Gángster son los candidatos ideales.

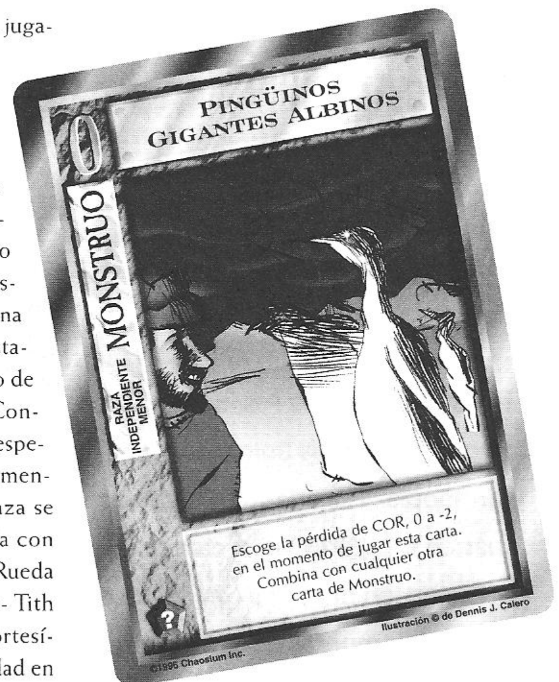
Hay dos modos de jugar con esta Baraja: Atacar a todos los contrarios e ir desgastándolos progresivamente, o centrar tus ataques en un solo contrario (y, a ser posible, con un único ataque pero decisivo). Para este último habrás de esperar al momento más propicio: Que tenga una COR baja, que tenga muy pocos Aliados (o, mejor, ninguno) y que, de "matarlo", consigas la victoria (recuerda que se suman los Puntos de COR y los de Aventura). Por ello, es mejor jugar la "Gran Combinación" lo más rápidamente posible, antes de que cualquier otro contrario pueda reunir suficientes Puntos de Aventura como para superarte de cualquier forma en los Puntos totales.

La verdad es que pocas ventajas ofrece esta Baraja, si exceptuamos que no es necesario pensar demasiado en tus propias Aventuras (en el ejemplo, algo exageradamente, hemos puesto una sola Aventura, pero con una serie de adaptaciones "menores" pueden completarse bastantes Aventuras). Basta con pasearse por

Localizaciones con Portal e ir bajando las criaturitas. Y las Fobias se pueden tirar en cualquier momento del juego (exceptuando el Combate). En cambio, desventajas tiene bastantes: La primera es que este sistema de juego se puede volver contra nosotros (lo explicamos en el siguiente párrafo). La segunda es más bien un consideración de "política de juego": Abusar de este tipo de barajas suele conducir a una auténtica "escalada armamentística" que lleva, en último término, a un callejón sin salida. Me explico. Si usas el mismo tipo de Baraja y el mismo sistema de juego en la siguiente partida, los otros jugadores van a marcarte mucho para impedir que les vuelvas a hacer las mismas jugarretas. Y, por muy poderosa que sea la Baraja, nunca será lo suficientemente potente como para acabar con todos los demás Investigadores o protegerte de todos a la vez. Y la solución no pasa, ni mucho menos, por intentar construirte una Baraja más poderosa y del mismo tipo cada vez. Lo dicho, es una dinámica muy peligrosa que puede acabar desvirtuando completamente el juego. Y como ejemplo baste señalar lo ocurrido en el Campeonato de *Mythos* de *Dia de JOC*: Un par de jugadores (animalicos) usaron sendas barajas en las que ¡sólo aparecían Fobias! (a excepción hecha de los pertinentes Manicomios). Resulta bastante indicativo el que **ninguno** de ellos se clasificase para la final. Para mí que se habían equivocado de campeonato...

Existe un amplia variedad de cartas que se pueden emplear contra esta Baraja. Y, lo que es más divertido, unas cuantas de estas cartas sirven para "devolverle la cortesía" al jugador en cuestión, es decir, para que acabe sufriendo en sus propias carnes los efectos de las cartas que él mismo te ha lanzado. Así todas las Fobias pueden quedar anuladas con el Hechizo de Nube de Memoria, o pueden ser "devueltas" con la Maldición de las Ratas (no salga de casa sin ellas). Y para los Monstruos, tres cuartos de lo mismo: Una buena Amenaza puede desarmarse con la Inestabilidad en los Mitos (Gibbons), el Signo de Eibon, la Salmodía de Nyarghe, o el Contacto Mental con la Gran Raza de Yth (especialmente útil para que entierre directamente la "Gran Combinación"). La Amenaza se puede ver considerablemente mermada con Hechizos como el Sello de Sarnath, la Rueda de Niebla de Eibon, la Barrera de Naach- Tith o el Signo de Kish. Y para "devolver cortesías" nada mejor que una buena Inestabilidad en los Mitos (Sullivan) o cualquier Hechizo que permita Controlar un Monstruo, como el Ritual Voola, los Ángulos de Tagh Clatur, el Dominio Sobre los Muertos, el Círculo de Thaol, etc.

Es mejor reservar este tipo de baraja para cuando quedemos para jugar con un solo amigo, en plan "domingo por la tarde". Así, todo queda en casa.





Ejemplo de Baraja "agresiva"

(70 Cartas)

INVESTIGADOR: Enloquecido Inventor Germano, ya que sabe hablar Alemán y puede leer el Cthaat Aquadingen. Siempre puede cambiarse el Libro (haciendo las adaptaciones correspondientes de Hechizos) y sustituirlo por un Investigador con una COR inicial más alta (el Veterano y el Gángster de la anterior baraja sirven perfectamente para estos propósitos).

AVENTURAS (1): Marcado por la Maldición.

SUCESOS (18): Iatrofobia, Claustrofobia (x2), Hidrofobia (x3), Endrofobia, Monofobia, Tragedia Inesperada (x2), Amanecer de un Nuevo Día (x2), Automóvil (x2), Descubrir Secreto escondido (x2), Multitud Enfurecida, Beatriz Escapa del Desván.

LIBROS(1) /HECHIZOS (4): Cthaat Aquadingen (Alemán)/Crear Portal, Tormento, Canto de Thoth, Remortificación.

MONSTRUOS (15): Semilla Informe (x4), Byakhee (x4), Profundos (x4), Padre Dagón, Madre Hydra, Shoggoth, Pingüinos Gigantes Albinos (x2).

ARTEFACTOS (8): Joyas de los Profundos, Escopeta (x3), Dinamita (x2), Bastón Encantado, Campanilla de Tezchaptl.

ALIADOS (8): Arthur Munroe, Randolph Carter, K.J Hooper, Herbert West, Asenath Waite Derby, Edward Pickman Derby, Raymond Legrasse, Albert Shiny.

LOCALIZACIONES (15): 197 de la Calle E.Pickmann (x2), Psiquiátrico de Arkham, Cementerio de Christchurch (Earl Geier), Mansión Crowninshield (x3), Sede de la Sociedad Secreta del Ojo Aúreo(x3), La Colina del Ahorcado, M.U.- Facultad de Medicina, Cementerio Viejo de Arkham, Hospital Privado de la Isla de Conanicut, Frenopático.

Comentarios finales

Y aquí acaba la mini-serie de artículos dedicados a los diferentes tipos de barajas y los modos de jugarlas. Se ha de señalar, por último., que la clasificación que hemos realizado, así como los ejemplos presentados han sido un poco exagerados para dejar bien claros los extremos posibles. Pero, como dijo el filósofo, "la virtud está en el término medio": Una buena baraja de *Mythos* siempre reúne un poco de las tres Barajas señaladas (suele ser "multiuso", aunque también contiene Aventuras largas en las que poder "centrarse" y unos pocos Monstruos "agresivos", por aquello de que más vale prevenir), aunque cada baraja en concreto puede decantarse más o menos por uno de los tres extremos apuntados. Por último, recordad siempre una cosa: No ganan las Barajas, ganan los buenos jugadores.



EL TESORO PERDIDO (segunda parte): JERUSALEN Y MÁS ALLÁ

AQUELARRE

Y seguimos con las andanzas de nuestros queridos PJs, que ya han dejado muy atrás Bulgaria y Constantinopla, y se adentran cada vez más en territorio infiel, camino de Jerusalén, en busca de un fabuloso tesoro y una muerte cruel. La suerte decidirá con cual de ambas cosas se queda cada uno.

POR RICARD IBÁÑEZ

El resumen de lo publicado

Los Pj reciben, por parte del Megaduque Roger de Flor, la misión de escoltar a Ahmed Kabul, agente del Senescal de la Casa de Jerusalén, que ha de partir en misión secreta a Tierra Santa. Ahmed le ha dicho al Megaduque que busca la Veracruz, la cruz en la que murió Nuestro Señor Jesucristo. Pero es falso, lo que realmente busca es el tesoro perdido del templo de Jerusalén. Junto a ellos viaja Alexis Kronikos, representante del imperio Bizantino (en teoría, en la práctica agente de la Secta del Dragón), dos soldados veteranos de la Guardia Real, un santo eremita llamado Albertus (en realidad el príncipe Andrónico Assen, un viejo conocido de los Pj), y un noble llamado Hugo de Monfort (otro conocido del grupo). El viaje desde Constantinopla a Tiro, pasando por Chipre, no está precisamente exento de peligros ni de aventuras. Y en Tiro, inexplicablemente, a Ahmed le coge *mucha* prisa por continuar cuanto antes el viaje...

La partida

Ahmed ha sido reconocido como un traidor al servicio de los cristianos, y aunque es muy posible que su antigua víctima haya sido silenciada, puede haber otros. Así que, para más seguridad, convencerá a Hugo para que viajen juntos hasta Jerusalén, como si Ahmed, los Pj y sus seguidores fueran parte de la comitiva del cruzado. Hugo accederá cuando Ahmed le *"confiese"* su argumento de mayor peso: su búsqueda es la de la Veracruz... ¿qué caballero cristiano se negaría a colaborar en tan santa causa?

Y así sucederá que, a primeras horas de la madrugada, cuando el sol apenas ha asomado sus primeros rayos y el aire aún conserva el frescor de la noche, los salvoconductos de Hugo y los sobornos de Ahmed abrirán las puertas de Tiro, mientras los guardias refunfuñan y el guía Muhammad ibn al-Hixén (recién contratado) frunce el ceño de disgusto. No dirá nada, pero cualquiera con conocimientos sobre el mundo musulmán (y que pase la oportuna tirada) se dará cuenta del motivo de su enfado: Tradicionalmente, la hora de partida de una caravana es al atardecer, tras la oración del Muecín.

Si el grupo se retrasa por algún contratiempo, o si alguno de los Pj especifica que está alerta o que mira hacia atrás mientras se alejan, podrá ver como, al poco de salir el grupo, las puertas se abren nuevamente y una figura andrajosa y harapienta es arrojado al exterior entre improperios e insultos (se trata de Albertus-Andrónico, que ha sido liberado de las mazmorras infieles por obra de Dios, según él, y por obra de lo pesado que es, según sus carceleros). Sea como fuere, esto le convencerá aún más de que es un hombre santo con una misión divina, y emprenderá viaje hasta Jerusalén convencido de que con sus prédicas en la ciudad santa podrá convertir a los habitantes de la ciudad y devolverla a la cristiandad. Cuando tarde o temprano se tropiece con el grupo Hugo insistirá en que les acompañe, impresionado por su fe y el halo de santidad que lo rodea...



Recuerdos del pasado...

Desde Tiro hasta Jerusalén hay dos semanas de viaje, recorriendo sin prisas pero sin pausas la ruta Tiro-Acre-Haffa-Ascalón y, finalmente, Jerusalén. Durante el viaje, Hugo explicará a sus compañeros que él recorrió estos parajes hace quince años, junto al rey Enrique, defendiendo San Juan de Acre, el último reducto cristiano, ante los

infieles. Convertido en una especie de guía turístico, amenizará a los Pj con sus batallitas en la medida en la que éstos le dejen. Por ejemplo, ante San Juan de Acre recordará la heroica defensa llevada a cabo por los últimos cruzados, que realizaron numerosas salidas contra el campamento enemigo, y que desde el mar hostigaban al infiel con barcos a los que se les habían añadido catapultas y parapetos de madera.

Otro miembro del grupo está preocupado por sus recuerdos, y con más motivo: pues si finalmente los agentes del Emir de Damasco en la zona han sido avisados de la llegada de Ahmed, una treintena de rápidos jinetes peinará la comarca (en grupos de cuatro o cinco) con órdenes de localizarlo y llevarlo a Damasco... a ser posible vivo. Por cierto, un grupo de Pj ambicioso e imaginativo puede negociar un trato con los damascenos: el rencoroso emir está dispuesto a pagar hasta 1.000 monedas de buen oro por su antiguo colaborador... al cual, entre otras delicadezas, piensa despellejar vivo.

El asceta del río Perro

La ruta que siguen los Pj exige cruzar el Nahr el Kalb, el río Perro de las crónicas cruzadas. No es algo demasiado difícil, ya que es vadeable en muchos puntos, especialmente en ésta época del año. Junto a sus orillas el grupo se encontrará a un asceta sufí, un venerable hombre santo que ha abandonado los placeres del mundo para recorrer los caminos predicando la palabra de Alláh. No pedirá limosna, pero el guía Muhammad y Ahmed se apresurarán a darle unas monedas, murmurando que trae mala suerte no ser piadoso con los hombres santos... Hugo se encogerá de hombros, y también le dará limosna, afirmando que los mendigos, sea cual sea su credo, están sobre la tierra para practicar la piedad en ellos. Alexis Kronikos lo mirará con desprecio, y los dos soldados de la guardia se burlarán de él. Respecto a los Pj... bueno, pueden hacer lo que quieran.

Al poco de reemprender el camino la montura de Germán (uno de los soldados, quizá el que peor tratara al asceta) meterá la pata en un agujero del suelo, rompiéndosela y precipitando a su jinete al suelo, con tan *mala suerte* que al caer éste se romperá el cuello, muriendo casi en el acto... Gay y Alexis (así como los Pj que se pasaron con el asceta) puede que traguen saliva... Y es que no dar limosna a un asceta sufí, en estas tierras, trae realmente mala suerte. Por ejemplo, en *Aquelarre* perder todos los puntos de Suerte. La mala pata se la puede sacudir uno de encima rezando piadosamente en cualquier ciudad santa... (por ejemplo, Jerusalén).

Por su parte Albertus-Andrónico se lanzará a intentar convertir al sufí con una larga perorata... en griego. El sufí le escuchará en silencio para después empezar a rebatirle sus argumentos... en árabe. Ambos parecen entenderse sin dificultad. La discusión durará varias horas, al cabo de las cuales el sufí dará unas monedas de limosna a Albertus antes de proseguir su camino, al parecer con un increíble dolor de cabeza.

Una invitación desinteresada

En la llanura de Haffa, el grupo se cruzará con una docena de jinetes. Son hombres de armas, y un Pj observador se dará cuenta de que acaban de salir de un combate (cansancio, suciedad, heridas leves). Una tirada de Psicología o similar puede revelar, además, que están nerviosos y quizá algo asustados. Su jefe se llama Alí Ghan, y es un pequeño jefezuelo militar que, en tiempos de paz, se ha rodeado de una veintena de hombres de armas para saquear la comarca. Ha realizado ya varios golpes de mano, procurando no dejar supervivientes que pudiesen denunciarlo al Emir, pero esta vez ha ido demasiado lejos, y les sigue a cierta distancia un centenar de soldados con orden de terminar con él para siempre. Tras asegurarse que se trata de *frany* que simplemente pasan por ahí, les ofrecerá la hospitalidad de su morada. Así, en el inminente ataque que se le echa encima, tendrá una decena de combatientes más... ¡Y además occidentales, famosos por su bravura! Si los Pj aceptan (Hugo y Ahmed están indecisos, y pedirán consejo al grupo) los llevará a su fortaleza, una vieja torre de vigilancia de los cruzados, a la que se han añadido algunas dependencias más, y algunas comodidades como un aljibe para disponer de una buena reserva de agua. Media docena de criados y un par de soldados reciben a los Pj y a los hombres de Ghan, y tras unas palabras de éste se prepararán para la defensa. De todos modos, se arreglarán para ofrecer a sus "invitados" algo de bebida y comida, así como un lugar donde asearse y descansar. Si los Pj caen en la trampa y no salen lo más rápidamente posible de ahí, al cabo de un par de horas se verán involucrados en una pelea que ni les va ni les viene. Por cierto, si quieren aprovechar el follón para desaparecer con el tesoro de Alí... puede que encuentren a éste en el sótano, llevándose las joyas más valiosas e intentando escabullirse por un pasaje secreto que solamente él conoce. Por otro lado Mahmut Arnat, el jefe de los soldados del Emir, es un viejo cruzado renegado, que aceptará una buena explicación... especialmente si viene de parte de unos colegas occidentales que le abren las puertas de la fortaleza o similar...

Ajuste de Cuentas

El viaje llega a su fin. El grupo pasa por delante de Ascalón y vislumbra, a menos de una jornada de viaje, las murallas de Jerusalén. Los viajeros se acuestan sabiendo que la próxima noche no la pasarán al raso, sino en un camastro y bajo techo. Y es esa noche cuando, en el turno de guardia de Muhammad, Ahmed despertará sintiendo el frío del acero en su cuello y una mano callosa que le tapa la boca. Pues sin saberlo ha contratado como guía a una de sus antiguas víctimas, a un hombre que lo ha reconocido como el jefe de los soldados que arrasaron su aldea siendo él un niño. Así que ha seguido al pie de la letra el tradicional juramento de los guías del desierto (*te acompañaré y te guiaré fielmente hasta que nuestros ojos vean tu lugar de destino*). Ahora es el momento de su venganza. Si puede, se llevará silenciosamente a Ahmed hasta un lugar donde pueda torturarlo





a su placer. En caso de que los Pj intenten hacer algo, no podrán impedir que degüelle con un rápido movimiento de su cuchillo a Ahmed. Luego se defenderá si es atacado, o se limitará a contar su historia si es interrogado.

El medallón de bronce

De una manera u otra, el grupo se encuentra ahora frente a Jerusalén, su punto de destino... pero sin el hombre al que debían proteger. Hugo les explicará la misión que, según él tenía Ahmed (encontrar la Vera Cruz), y se ofrecerá a acompañarlos hasta el final, una vez halla negociado la liberación del viejo cruzado. Entre las cosas del finado, bastante bien escondido, se encuentra lo que al parecer es el "mapa" del escondrijo de la reliquia. Se trata de un medallón de cobre, con inscripciones, y un pergamino con su supuesta traducción en árabe, así como algunas notas al margen. En su día esto fue lo que Ahmed robó al agente secreto de los templarios. Hugo sabe suficiente árabe como para poder descifrar el manuscrito, si los Pj no disponen de la habilidad necesaria:

Escrito por Absalón ben Eleazar, orfebre, fariseo y rabunni, en el año de la Abominación. Se me ha encomendado preservar el tesoro sagrado de manos infieles, hasta que sea devuelto a los hijos de David. Si eres uno de ellos, que Yahvé guíe tus pasos y tu entendimiento por la ciudad santa: Busca el tesoro siguiendo los elementos: uno te indicará el lugar donde se encuentra, los otros te llevarán hasta él. En el muro de las lágrimas, setenta varas a partir de occidente. En la roca no manchada, siete pasos hacia el monte Sión. En el azote del viento, busca el lugar sombrío dentro de la muralla. En el templo profanado por el fuego, el primer sillar iluminado por el sol. En la puerta del hombre soberbio, tantos pasos como la mitad de cien veces el número sagrado hacia el hogar de los nazarenos.

Las notas al margen, indican que el año de la abominación no puede ser otro que el año 70 después de Cristo según la cronología infiel (es decir, cristiana) ya que en ese año el general Tito, hijo del emperador Vespasiano, profanó el Templo de Jerusalén. La ciudad santa, por supuesto, no puede ser otra que ésta.

Si los Pj examinan el medallón verán que está cubierto de signos cabalísticos, letras hebreas y signos de metales. La clave para descifrarlos es compleja, pero puede llegar a adivinarse. Si alguno de los Pj se molesta en hacerlo verá que la traducción es bastante correcta. Sin embargo, no está completa. Justo en el borde del medallón hay un párrafo más, en letras mucho más pequeñas. Dice así: *...Y la Palabra, llévala contigo.* Y esto se debe a que, según la tradición griega, hay en el mundo cuatro elementos: Agua, Tierra, Aire y Fuego. Los musulmanes citan un quinto elemento, el ser humano. Pero para los hebreos hay un sexto elemento, el más importante de ellos: El Verbo, la Palabra, que contiene por sí sola toda la fuerza de la Creación.

La búsqueda

El grupo entrará en Jerusalén al amanecer, por la puerta de Haffa, gracias a los salvoconductos de Hugo. No obstante, su presencia despertará profundos recelos a su paso, entre una población que aún recuerda las matanzas de los cruzados. Hugo aconsejará al grupo alojarse en el barrio armenio, donde viven los cristianos que practican determinados ritos orientales. Desde allí el viejo cruzado puede llevar a cabo la gestión para la liberación de su compañero... y los Pj llevar a cabo su sagrada misión. Les recomendará que quizá fuera interesante que recorrieran la ciudad disfrazados, ya sea de judíos, árabes o armenios, más que nada para no llamar la atención.

El grupo deberá descifrar el mensaje del medallón. Pueden hacerlo solos, con un mapa de Jerusalén delante, o quizá consultar a algún nativo de la ciudad o algún rabino judío. Sea como fuere, las localizaciones correctas donde buscar son las siguientes:

... En el muro de las lágrimas, siete varas a partir de Occidente. Hace referencia al Muro de las



Lamentaciones, según la tradición el único resto del templo de Jerusalén original, levantado por Salomón (ver mapa de Jerusalén aparecido en el LIDER anterior, pag. 35; es el muro oeste del area del templo). Es tradicional que los judíos que llegan a Jerusalén en peregrinación acudan a orar allí, lamentando la grandeza perdida de su pueblo. A partir del extremo más occidental del muro los Pj habrán de calcular setenta varas (una vara mide unos 835 milímetros) hasta llegar a un punto del muro donde es posible apreciar un curioso signo grabado en la piedra: Una tirada de Alquimia o similar permitirá reconocerlo como el signo alquímico del Mercurio. Por cierto, los Pj, como buenos almogávares o similar, están acostumbrados a la vara de Aragón, algo más corta (772 milímetros). Así que puede que tengan ciertas confusiones... Se recomendaría que fueran algo discretos. A los judíos no les hará ninguna gracia que un grupo de *frany* anden haciendo mediciones en su muro sagrado... (Por cierto, el castigo tradicional judío por la herejía y la blasfemia es la lapidación, o sea, la muerte a pedradas; De nada).

... En la roca no manchada, siete pasos hacia el monte Sión. La roca no manchada se refiere a la roca sobre la que Abraham iba a sacrificar a Isaac, siendo detenido en el último momento por un ángel. El problema está en que los musulmanes han alzado allí un majestuoso templete, llamado precisamente *"la cúpula de la Roca"* (se halla dentro del área del templo). Frente a él se alza la Mezquita de El-Aqsa, uno de los más importantes templos musulmanes de la ciudad... Mismas referencias en lo que respecta a susceptibilidades religiosas que en el caso anterior... Por cierto, a siete pasos, más o menos, de la cúpula, en dirección al monte Sión, hay una casa prácticamente en ruinas, en uno de cuyos muros alguien gravó, hace mucho tiempo, el símbolo alquímico del Hierro...

... En el azote del viento, busca el lugar sombrío dentro de la muralla. El punto más alto de la ciudad de Jerusalén, dentro de la muralla, no puede ser otro que la torre de David, la torre octogonal de cimientos soldados con plomo que constituye uno de los ejes defensivos de la ciudad (y que por cierto se halla en la Puerta de David). En la parte interior de la almenas orientada al norte (a la que nunca le da directamente el Sol) se encuentra una piedra con el símbolo del Cobre grabado en ella. Solamente hay que ir allí y verlo, si se sabe buscar. Por cierto, la pequeña dificultad es que la torre de David sigue siendo una fortaleza en activo, y en ella están acuartelados un buen número de soldados encargados de la defensa de la ciudad...

...En el templo profanado por el fuego, el primer sillar iluminado por el Sol. No es otro que el templo de Jerusalén, incendiado por los romanos en el año 70. Destruido y reconstruido muchas veces a lo largo de su historia (y que últimamente, antes de la conquista árabe, albergaba el Cuartel General de los Templarios), el primer sillar exterior al que ilumina el sol de la mañana sigue guardando su secreto: el signo del Azufre gravado en él.

En la puerta del hombre soberbio, tantos pasos como la mitad de cien veces el número sagrado hacia el hogar de los nazarenos. La puerta del hombre soberbio no puede ser otra que la puerta de Herodes (aunque los cristianos le cambiaron el nombre; en el mapa aparece como la Puerta de San Esteban, así que los Pj deberán procurar enterarse del cambio de nombre). Respecto al número sagrado, las tradiciones judía, cristiana e islámica coinciden en que es el siete, el número de Dios. El hogar de los nazarenos no es otro que la aldea de Nazareth... Que queda al norte de Jerusalén. Trescientos cincuenta pasos al norte de la puerta de Herodes los Pj encontrarán un viejo pozo, en el que es tradicional que los viajeros sacien su sed antes de entrar en la ciudad. Fue cegado hace años, pero recientemente, con la llegada de la paz y la expulsión de los infieles, ha sido abierto de nuevo. Por mucho que los Pj busquen no encontrarán ningún grabado... a no ser que se metan dentro del pozo y se descuelguen con una cuerda. A varios metros, encontrarán grabado en la piedra el signo alquímico del Oro, así como un tosco mapa... Mapa que copiado y descifrado indica un lugar cerca del Mar Muerto... Un templo, quizá, un subterráneo... Sea como fuere, un buen lugar para esconder algo a la espera de tiempos mejores...

Próximo episodio:
El Templo del Mar Muerto.





LA GATA DE JADE

CTHULHU

Este módulo pretende explorar el lado más mitológico de los mitos, es decir, aquel en el que el hombre nada puede hacer por evitar que las cosas sucedan, aquel en el que los personajes nada saben ni sabrán acerca de lo que está sucediendo, pues es estúpido pretender que la lógica cósmica pueda reducirse a esquemas lógicos humanos.

POR JORDI CARRIÓN

Esta aventura está pensada para un grupo de entre 2 y 4 jugadores de profesiones vinculadas con las antigüedades orientales (anticuario, arqueólogo, historiador, abogado con conocimientos de china, filólogo). Aunque en principio ha sido diseñada para ser jugada de forma independiente, con personajes creados *ex profeso*, puede jugarse de forma convencional aplicando un final alternativo.

Irrealidad

Empieza la aventura. Los personajes se encuentran en un bosque repleto de árboles frutales borrosos y flores exóticas desdibujadas.
Todo se mueve a su alrededor, una especie de niebla irreal envuelve el paisaje. Perciben todo lo que les rodea como si estuvieran drogados (-5 al POD), lo que hace muy difícil el esquivar unas piedras enormes que caen desde el cielo. Parece ser que una montaña se está desplomando sobre sus cabezas, que un extraño alud escupe rocas sobre ellos. Tiradas de esquivar, en caso de no pasarlas reciben un daño de 5d10. El ambiente es paranoico y estresante (Tirada de COR, 1/1d4). Parece una pesadilla, una pesadilla mortal. Van perdiendo puntos de vida y de cordura a un ritmo frenético. No se pueden comunicar entre ellos porque reciben las voces convertidas en gritos grotescos. No hay nada ni nadie que pueda ayudarlos a salir de ese infierno, nadie que pueda responder las preguntas que seguramente se están formulando.
No dejes que los jugadores hablen entre ellos: sus personajes no pueden hacerlo. Grítales, comunícales una extremada sensación de peligro, de paranoia y, sobre todo, de ignorancia. Cuando la escena haya dado todo lo posible de sí, es decir, cuando estén al borde de la muerte y de la locura (sino muertos y locos) diles que, de pronto, todo se hace aún más irreal, que la niebla aumenta su densidad, que los árboles y las flores se desvanecen...
Abren los ojos. Están sentados en los asientos tapizados en piel de un automóvil que avanza por una carretera forestal. Febrero de 1929. Lentamente se percatan de que se habían quedado dormidos, de que ha sido una pesadilla. Una pesadilla compartida. Pero los sustos no han terminado, el PJ que conducía también se había adormilado y el coche está a punto de salirse de la carretera, una tirada de Conducir Automóvil con un -20% será suficiente para frenar a tiempo.
Es ahora cuando debes ponerlos en antecedentes: han sido contratados por una casa de abogados de París, *Vailland et associés*, por sus conocimientos en antigüedades (sobre todo del Antiguo Oriente y más concretamente chinas) para que hagan el inventario y tasen el patrimonio artístico de Armand Bousquet, el hijo del Doctor Bousquet, un famoso arqueólogo orientalista fallecido cinco años atrás. Esa es, al menos, su tarea "oficial". Discretamente, también deberán buscar entre dichos objetos orientales una estatuilla en forma de gato moldeada en jade que pertenece al Estado Chino y que, según apuntan todos los indicios, el Doctor A. Bousquet ocultó en algún lugar de su mansión antes de morir. Nada más. Por el trabajo cobrarán 350 dólares americanos por cabeza.
En este preciso momento se dirigen hacia la pequeña mansión donde reside Bousquet, herencia de su padre. El automóvil está detenido, después del sueño y el posterior frenazo, al borde de una carretera serpenteante rodeada de prados de un verde intenso. Se encuentran en la comarca de Les Aspres, en el SO del Rosellón



francés. Están nerviosos (han recuperado todos los P.V. pero sólo dos tercios de los P.C), un nerviosismo que no desaparecerá en toda la aventura. Anochece. Según el mapa, pueden dejar el auto aquí y seguir a pie. No tardarán en ver un pequeño lago plateado en cuya orilla se encuentra la mansión blanca de Bousquet. Pueden acceder a ella descendiendo por casi un centenar de peldaños excavados en la roca.

Presentaciones

Se trata de una pequeña mansión de dos plantas con columnas dóricas en el porche. Recuerda vagamente a un neoclásico tardío pero radiante. Les abrirá la puerta un sexagenario de rasgos orientales que viste un quimono negro. Se presentará como Cheng, el mayordomo de Monsieur Bousquet, y les invitará a pasar. Tras una rápida instalación en las habitaciones de invitados, donde podrán dejar las maletas y asearse, se reunirán con Bousquet en el salón, donde está tocando el piano.

Bousquet es un conocido pianista y compositor, afable y conversador, cosa que los personajes no tardarán en descubrir. Cuando bajen al salón lo encontrarán tocando *La primavera* de Vivaldi. Una bella mujer de ojos rasgados escucha atentamente, varios gatos reposan a sus pies. Al percatarse ambos de la presencia de los PJs, abandonarán sus posiciones y se presentarán a sus invitados. Bousquet se presentará como "Paul" y a la mujer como Tian (cuya traducción, "Cielo", sabrán con una tirada de chino), su esposa. Hechas las presentaciones, el anfitrión les informará de que la cena está preparada. Alrededor de una mesa redonda repleta de manjares en los que se mezclan las dos mejores cocinas del mundo, la francesa y la china, Bousquet responderá a todas las preguntas que le hagan los PJs.

Sobre su padre: "¡Oh, mi padre! Era un viejo loco adorable, capaz de pasar días y más días encerrado en su estudio analizando mil cachivaches orientales. Le encantaba Oriente ¿saben?, sabía más de los chinos que ellos mismos... Bueno, eso no hay más que verlo en la cantidad de libros que publicó. Murió de cirrosis. Yo no pude pasar mucho tiempo con él... Él era un sabio que pasaba más tiempo en China que en Francia, mi madre había muerto cuando yo era pequeño y mi talento para el piano nos separó... Pero yo lo quería. Él me enviaba largas cartas...".

Sobre los objetos artísticos: "La verdad es que yo nunca he bajado al sótano, sé que está repleto de cuadros, vasijas, cajas y todo lo que mi padre se trajo para estudiar. A mí no me interesa, por eso les encargué a sus jefes que hicieran un inventario y lo tasaran todo. Tengo la intención de hacer una subasta. A mí me entusiasma la música, pero el arte nunca me ha gustado...".

Sobre su estancia: "Cheng estará con ustedes para todo lo que les haga falta, no tengan prisa, pueden estar en mi casa todo el tiempo que deseen. Acostumbramos a desayunar a las nueve de la mañana, el almuerzo se sirve a la una y la cena a las ocho. Yo me paso el día sentado en el piano, si me necesitan ya lo saben".

Primer día

A la mañana siguiente se reunirán de nuevo en el desayuno, en el cual Bousquet les obsequiará con una larga perorata sobre la música romántica en Alemania. La noche ha pasado en el más absoluto silencio.

Durante el transcurso de este primer día los PJs no descubrirán nada sobre la misteriosa estatuilla, sencillamente se familiarizarán con el entorno y comenzarán la ardua tarea de clasificar e inventariar los centenares de objetos hacinados en el sótano. Se trata de un espacio de unos cien metros cuadrados iluminados por bombillas. En él reposan jarrones, joyeros, tapices, estatuas y montones de objetos similares en estanterías, arcones y cajas de madera y cartón. Pasarán todo el día sólo en empezar la clasificación con las primeras cajas y en darse cuenta de que en el polvo que lo cubre todo hay centenares de pisadas de gato.

Será un día relajado en el cual comenzarán a conocer a los habitantes de la mansión, sobre todo en las comidas, lugar de reunión y charla, con la radio encendida o no dependiendo del humor de Bousquet. También irán descubriendo cómo es la casa y el paisaje que la rodea.

Planta baja: Está formada por un enorme salón, donde está el piano, una cocina, dos cuartos de baño, un comedor, una salita de billar y la biblioteca.

Primer piso: Catorce dormitorios, el más grande de los cuales lo ocupan el matrimonio, cada uno con un lavabo con ducha.

Jardín: Sin duda la parte más interesante de la construcción. Se trata de una imitación de un jardín oriental y, por tanto, se rige por la norma básica de éstos: la no intervención humana en el desarrollo y evolución de la naturaleza. De forma virgen crecen en él árboles frutales, arbustos y flores de todo tipo (Una tirada de PODx2: podría corresponderse con el lugar del sueño). Los únicos signos de presencia humana son estatuas chinescas sobre pedestales de mármol y majestuosas jaulas.

Con tiradas de Botánica podrán darse cuenta de que se trata de especies vegetales que sólo se pueden encontrar en Oriente. Posiblemente la que llama más la atención es la adormidera, flor de la cual se fabrica opio. Con tiradas de Zoología podrán identificar a los animales: pavos reales y patos mandarines en la media docena de pequeños estanques, gusanos y mariposas de seda en agujereadas urnas de cristal, y mitos, avefrías y arrendajos en las jaulas. Y gatos, muchos gatos, desperdigados por todas partes, de todas las razas, tamaños y colores. Tai los adora y ellos parecen adorarla a ella.

Los aspectos del jardín que pueden llamar la atención de los PJs son los siguientes:

– Una tecnología de lo más sofisticada para la época que permite crear el microclima adecuado para que el ecosistema sobreviva.

– En el centro del jardín hay unas pequeñas ruinas de forma circular, en cuyas piedras ha nacido verdín. Si preguntan al respecto sabrán que fue un capricho del Doctor Bousquet, se trata de las bases de una torre de vigilancia transportadas desde el este de Pekín.

– De entre el medio centenar de pájaros que hay en las jaulas de jardín destaca uno. Se trata de un arrendajo común (Zoología: pájaro oriental imitador de sonidos) que no hace más que repetir una melodía. Si interrogan a Cheng al respecto les dirá que el doctor se entretenía en ese tipo de menesteres (y les citará, de paso, cualquier máxima confuciana).

Subsótano: Bajo el sótano se encuentra una cámara en la que Bousquet escondió los objetos más valiosos y, por distintas razones, más peligrosos. En un principio confinó allí la estatuilla pero, como se verá más adelante, decidió cambiarla de lugar. Para acceder a él deberán descubrir una baldosa falsa que esconde un alfabeto completo en letras de molde (como las de las imprentas antiguas) y un espacio para colocar 4 de ellas. Deberán idear una palabra de cuatro letras, que colocarán en la cerradura de acceso ("Tian", evidentemente). En las seis subcámaras que conforman este espacio se hallan objetos interesantes, como armaduras de bronce, joyas y armas, además podrán encontrar los siguientes:

* Telescopio: Construido por un taoísta adorador de los Byakhee en el s.XIII, permite (ayudado por diversas drogas), observar planetas habitados por esta raza.

* Dos jarrones Ming: en su interior hay veinte raciones de hidromiel que caducaron hace siglos.



* Caja china: en su tapa se encuentra el mensaje "no abrir jamás". Si los PJs se empeñaran (cosa poco probable si tienen un poco de experiencia en el juego), necesitarán un crítico en mecánica e invertir 2d20 horas. Depende de ti lo que encuentren en el interior.
* Espejo: situado en una de las seis subcámaras, este extraño artilugio funciona de la siguiente forma: si un PJ entra en la subcámara, mira al espejo y tiene más de quince puntos de magia, el espejo lo absorberá, escupiendo al anterior prisionero. No hay forma de liberar a nadie sin ofrecer a otro. En este caso, se trata de Tan Shei, del Pueblo Gato, un nuevo problema a añadirse a la lista.



Segundo día

Dos acontecimientos tornarán peculiar esta segunda noche. En primer lugar, cerca de las dos de la madrugada uno de los PJs será atacado por una enorme tarántula, totalmente inofensiva, que se deslizará hasta la cama y subirá por el brazo del PJ en cuestión para su espanto y horror. En segundo lugar, hacia las cinco les despertará un viento feroz que arremete contra las contraventanas. Se trata de la Tramuntana, el viento característico de esa zona, pero ni Cheng ni Bousquet recuerdan haber visto nunca una tramuntana tan agresiva. Como no tardarán en averiguar, el teléfono no funciona (el viento ha roto unos cuantos postes) y subir por las escaleras de piedra (único acceso al mundo exterior) que comunican con la carretera es imposible. La fuerza del viento es tal que si salen fuera de la casa o del jardín sus cuerpos se verán empujados y arrojados contra la pared de roca. Están aislados (Cordura 1/1d6)). Completamente aislados.
Y por si esto no fuera poco, todos los PJs acusan un ligero mareo (-1 a la POD). Todo, en conjunto, resulta la mar de extraño.
Después de desayunar, al descender al sótano, podrán ver, en el caso de que las limpiaran, que hay nuevas pisadas de gato. Según Cheng la puerta ha permanecido cerrada durante toda la noche. Y en el interior del sótano no encontrarán indicios de presencia animal.

La cuestión es que después de toda una jornada ordenando e inventariando vasos, joyeros, espejos, porcelanas, vajillas y tapices, al atardecer, hallarán una caja de cartón, no demasiado grande en la que alguien almacenó los objetos personales del Doctor Bousquet en el momento de su muerte. Comienzan los descubrimientos interesantes.
Aparte de algunas fotografías en las que se ven grupitos de científicos en excavaciones y a Bousquet hijo en diferentes etapas de su vida, hay un par de cosas interesantes. Se trata, en primer lugar, de algunas hojas arrancadas de una libreta de notas (Pista 1): parecen ser del cuaderno personal de Bousquet, una especie de diario que les pondrá sobre la pista de la figurilla de jade. El segundo objeto interesante es una pluma de oro en la que hay escrito en perfecto francés: "Te quiero, André: Tu Cielo". De las hojas de libreta hablaremos más tarde, de lo que (si los PJs son mínimamente avispados, Tai es Cielo en chino) debe de ser un misterio amoroso (¿Tai no es la esposa de Paul?) hablaremos a continuación.

Una vieja historia

La estauilla de jade en forma de gato es la protagonista de una vieja historia que se remonta al año 1909. En aquella fecha, el joven arqueólogo orientalista André Bousquet y su equipo de estudiantes de la Universidad de Lyon encontraron unas ruinas en el sudeste de China.
Les resultó extraño que las ruinas estuvieran semiocultas y que vivieran allí multitud de gatos salvajes, al ser ésta una especie animal no demasiado común en esa parte de Asia. La cuestión es que, después de tres días de excavación, los ataques de los felinos salvajes casi acaban con la vida de uno de ellos. No tenían forma de defenderse, así que volvieron a la universidad con varias cajas de objetos y muchas fotografías. La mayoría de estos objetos (vajillas, estatuas, armas, etc) fueron a parar al museo de la facultad de historia, pero algunos estudiantes se quedaron con los más valiosos. Este fue el caso de André Bousquet, que se quedó con una estatuilla que representaba un hermoso gato. Estatuilla que halló en una pequeña cámara subterránea, cuyo emplazamiento, por motivos que jamás llegó a aclarar consigo mismo, no reveló a sus compañeros.
Estas ruinas son aún hoy la capital del Pueblo Gato, una legendaria comunidad de seres capaces de asumir indistintamente forma humana y felina, cuyos orígenes se remontan a los tiempos en los que dragones, dioses, tigres y hombres convivían en perfecta armonía. El hostigamiento al que sometieron a los arqueólogos no bastó para evitar que éstos robaran algunos objetos rituales y domésticos pertenecientes a sus antepasados. Entre ellos, la estatuilla de jade era, sin duda, el más importante. Una antigua maldición aseguraba la destrucción del Pueblo

PISTA 1

17 de agosto de 1915

El viaje a China no me ha servido para nada más que para enamorarme. Pensé que podría encontrar algún artesano que supiera decirme como sacar el secreto del interior de la gata. No lo encontré.
Me intentaron robar en dos ocasiones, menos mal que no llevaba la estatuilla conmigo. Me entró una paranoia increíble, incluso desconfié de mi fiel Cheng.
Es una muchacha bellísima, encantadora, sencilla. Cuando Cheng se ofreció a presentarmela me mostré reticente, pero mereció la pena: es sensacional. Espero poder preparar la boda para la primavera próxima.

18 de agosto de 1915

Estoy en cama, el hígado vuelve a hacer de las suyas.

6 de septiembre de 1915

Estoy seguro de que la estatuilla transporta una maldición. Una extraña maldición cuyas consecuencias no alcanzo a comprender.
En el siglo III d.C. se construyó una cámara para contener una maldición, yo haré lo mismo con la tecnología del siglo XX.
En mis sueños se mezclan las miradas de esa chiquilla que será mi esposa con la de la gata de jade...
Y el hígado no perdona.

庄子龍

¿Y si todo fuera un simple sueño?

Intuyo que la maldición reúne gato, sueño y dragón, pero ¿cómo? ¿cuándo? ¿por qué? Silencio.

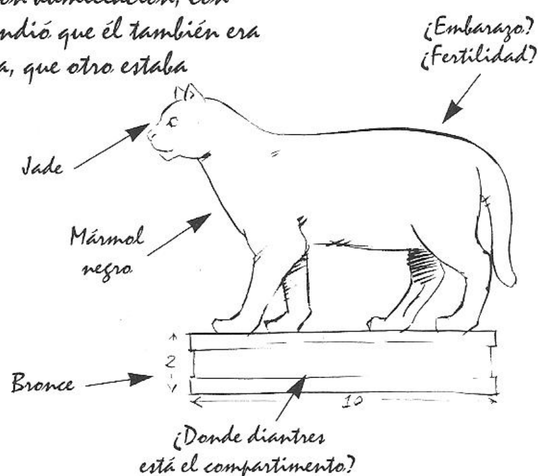
BUCLE ONÍRICO/TEMPORAL:
Nacer sin llegar nunca a morir, sumergirte en el sueño sin saber ¿o sabiendo? que volverás a él, y que después todo volverá a suceder. Un torbellino que ni te atrapa ni te dejará.

23 de septiembre de 1915

Me estoy volviendo loco. No consigo encontrar la maldita relación que debe de haber entre gato-sueño-dragón. La respuesta la tiene la estatuilla, pero no consigo encontrarla. En algún lugar está el compartimiento, seguramente en la base, pero es como una de esas cajas chinas cuyos mecanismo ocultos son imposibles de descubrir.
Hoy me ha vuelto a doler el hígado. Me pasaré la noche examinando cada milímetro de esa jodida estatuilla.

→ Apunto una loca idea que me ha nacido en algún lugar del subconsciente:

"Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él también era una apariencia, que otro estaba soñándolo".



25 de septiembre de 1915

Habrá vigorizado la presencia de la estatuilla la maldición. Me duele el hígado, se me retuercen las entrañas. Hoy ha venido Durand, el sistema ya está listo.

Espero que esa cámara proteja a la Humanidad del secreto que esa gata de ojos de jade guarda en algún lugar de su ser.

¿Quién me iba a decir a mí que mi pasión por los animales iba a acabar así?
Me estoy muriendo.



Gato si La Madre (nombre mítico de la estatuilla) permanecía más de dos décadas sin sus hijos. Por este motivo los hombres gato se movilizaron rápidamente: tenían que recuperar a La Madre. Ya que disponían de algún tiempo, decidieron recuperarla de una forma sutil, intentando evitar la violencia.
Eligieron a uno de los miembros más astutos de la comunidad y, después de casi tres años de pesquisas, consiguieron colocar a este hombre gato de mayordomo del arqueólogo que había robado la estatuilla. El arqueólogo era el Doctor André Bousquet, y el hombre gato que le serviría mientras buscaba desesperadamente la estatuilla era Cheng. Porque a eso se ha dedicado Cheng durante los últimos diecisiete años: a buscar la estatuilla.
La procedencia mágica de La Madre provocó una auténtica paranoia en el Doctor Bousquet, que la guardó con celo. Cambió varias veces de domicilio, ocultándola en los lugares más seguros. A veces en su propio hogar, otras en cámaras de bancos: cambiaba su ubicación casi mensualmente. Cheng desconocía esta paranoia de Bousquet y, mientras le servía, buscaba por todas partes, sin encontrar nunca nada. También intentó que el Doctor le confiara el secreto, pero Bousquet siempre se mostró receloso en el tema de la estatuilla. Algunos años más tarde incluso comenzó a dedicarse exclusivamente a investigar sobre ella, que parecía estar relacionada con ciertos mitos chinos. De hecho, no tardó en descubrir que entre tres elementos aparentemente no relacionados (el dragón mitológico, el gato de la estatua y el mundo onírico) existía algún tipo de relación. Centró sus estudios en desentrañar esta relación.
En 1914 Bousquet mandó construir la pequeña mansión donde vive actualmente su hijo con su esposa. Por aquellos entonces comenzaba a sospechar la devastadora magnitud de la maldición relacionada con la estatuilla. Por este motivo mandó construir una cámara subterránea (coincidiendo con unos días que Cheng pasó en su tierra natal) en el jardín. Allí la estatuilla estaría a salvo. Un año después y, por mediación de Cheng, el Doctor Bousquet conoció a una joven oriental de extraordinaria belleza, Tian. Se enamoró de ella y decidieron casarse. Pero algunos meses antes de la fecha acordada para la boda, Bousquet murió en un accidente de coche.
Tian es la hija de Cheng y, por tanto, una mujer gato. Visto el fracaso de sus años de infructuosa búsqueda, Cheng decidió urdir un plan. Casaría a Bousquet (viudo desde el nacimiento de su hijo Paul) con Tian y, de esta forma, conseguiría descubrir el paradero de la estatuilla. Pero la accidental muerte de Bousquet truncó sus maquiavélicos planes. La única forma de conseguir que Tian viniera a Francia a ayudarle en la búsqueda era casarla con el joven heredero: Paul Bousquet, que se había educado en diferentes academias y residencias para talentos musicales y que tenía la intención de vivir en la casa heredada.
Y así ha sido: Tian se casó con Paul hace algunos meses y Cheng tiene una nueva aliada con la que registrar la casa de arriba a abajo en busca de la estatuilla dichosa. Ambos, en su forma humana o en la gatuna, han recorrido una y otra vez el jardín, el sótano, las habitaciones, pero nunca encontraron nada. Con el tiempo las cosas se han complicado hasta llegar a un presente peliagudo: dentro de unos días indeterminados habrán pasado los veinte años, la maldición está a punto de cumplirse, el Pueblo Gato, por tanto, quizás esté a punto de desaparecer.
De hecho, las cosas no pueden estar más complicadas. Por un lado tenemos a los PJs registrando los sótanos, con lo cual Cheng sólo puede registrar de noche (por eso todo está lleno de pisadas de gato). Y la gota que colma el vaso es que Tian se ha enamorado locamente de Paul, se niega a traicionarlo y está embarazada.

PAUL BOUSQUET

Características:
FUE 11, DES 15, INT 12, CON 12, APA 12, POD 10, TAM 12, EDU 12, P.V: 12
Habilidades: Esquiar 60%, Tocar piano 80%, Discusión 70%, Francés 70%, Inglés 50%, Psicología 30%, Música 70%.
Descripción: 35 años. Alto, delgado, muy moreno, ojos verdes. Acostumbra a vestir pantalones negros, camisa blanca y unos mocasines.
Caracterización: Gesticula hasta la exasperación, siempre sonríe y acostumbra a gastar y repetir viejos chistes sobre catalanes e italianos.
Comportamiento: Bousquet se mostrará siempre abierto, colaborador y sincero con los PJs. Se entusiasmará con sus descubrimientos, en el caso que los compartan con él. No tiene nada que esconder, no tiene ni idea de dónde está la estatuilla de jade.

TIAN

Características:
FUE 14, DES 15, INT 9, APA 15, CON 13, POD 14, TAM 9, EDU 9, P.V: 13
Habilidades: Esquiar 41%, Tocar Piano 40%, Elocuencia 80%, Discreción 30%, Francés 45%, Chino (mandarín) 60%, Charlatanería 40%, Saltar 60%, Trepar 74%, Armas blancas (puñal) 3.
Descripción: 1.65 m, 56 Kg, su cara es como una bella máscara de porcelana y sus cabellos se derraman hasta llegar al final de la espalda. Sus ojos alternan entre el verde y el amarillo, impresionan. Es una de las mujeres más hermosas que los PJs hayan visto en su vida. Viste un quimono blanco ligeramente transparente.
Caracterización: Cuando habla lo hace en voz muy baja y siempre con la mirada clavada en el suelo y las manos en la espalda.
Comportamiento: Apenas dirigirá la palabra a los PJs, a menos que ellos se ganen su conversación con paciencia. Mientras su marido ensaya y compone, ella se dedica a permanecer a su lado o a pasear por el jardín (le encanta cuidar los pájaros). Siempre va acompañada por media docena de gatos de todos los tamaños y colores.

CHENG

Características:
FUE 15, DES 14, INT 9, APA 9, CON 15, POD 13, TAM 11, EDU 10, P.V. 15
Habilidades: Saltar 43%, Trepar 49%, Elocuencia 25%, Armas blancas 60%, Arma exótica (Katana) 55%, Mecánica 44%, Cocina 70%, Francés 60%, Chino (mandarín) 75%, Buscar 63%, Prim. Auxilios 50%, Ocultismo 18%.
Descripción: 1.60 m, delgaducho y enclenque, rostro surcado por muchas arrugas y manos muy grandes. Viste siempre un quimono negro y zapatillas blancas.
Caracterización: Luce una sonrisa forzada y no para de citar a Confucio.
Comportamiento: Sólo dejará la compañía de los PJs mientras prepara la comida o limpia la casa, el resto del tiempo lo pasará observando todo lo que hacen y ayudando en la ordenación y limpieza de los objetos.

Las ruinas circulares

Más tarde ya veremos a lo conduce este cúmulo de viejas tramas, pasiones y maldiciones. Quizá tengas que poner un juego tu capacidad de improvisación. Por el momento, los PJs se han encontrado unas hojas de libreta en las que se enterarán de lo que está sucediendo. Tras una lectura rápida se percatarán de las siguientes circunstancias:
– Bousquet estaba obsesionado con encontrar

una relación entre los elementos gato-sueño-dragón que parecen estar relacionados con la estatuilla y una maldición que ella representa.
– Mandó diseñar una cámara acorazada en la cual esconder la estatuilla.
Además deberían preguntarse o darse cuenta de lo siguiente:
– Los caracteres chinos significan "gato-sueño-dragón".
– Alguien o algo pretendía robarle la estatuilla (¡desconfió de Cheng!).
– La estatua contiene algo en su interior.
– Bousquet era un apasionado de los animales.
– La cita de *Ficciones* (tirada de Literatura, que no existe, o de Conocimientos) pertenece a Borges, el libro lo encontrarán en la biblioteca, el fragmento reproducido es el final del relato "Las ruinas circulares" (Licencia cronológica que me tomo como autor, ya que el cuento fue escrito un par de décadas después, y que pretende ser un pequeño homenaje a ese autor).
Todo esto parece un puzzle, y lo es: las piezas no tardarán en encajar. Si recuerdan, en el jardín hay unas ruinas circulares que Bousquet mandó traer de China. Si van a ese lugar, tras algunas tiradas de buscar con -20%, encontrarán debajo una gruesa roca, gravilla, y bajo ella la compuerta de una caja fuerte de un metro cuadrado en la que hay una extraña cerradura. No tardarán en percatarse de que sólo se puede abrir con una combinación musical.
Anochece, los acontecimientos están a punto de precipitarse. Tian se ha retirado, está mareada, Bousquet se encuentra con ella. Un viento gélido se pasea por el jardín. Los PJs están aún más mareados (-2 a la POD) y tienen sueño. Mientras se estrujan los sesos pensando cuál puede ser la combinación musical que abre la cámara subterránea, serán atacados. Cheng se ha vestido con un kimono negro bellamente adornado y esgrime una katana. Una treintena de gatos rodean a los PJs. El viejo está cansado, presiente que el plazo de la maldición está a punto de vencer y, desesperado, ha decidido acabar con los intrusos para apoderarse de la estatuilla. Él y sus pequeños felinos de afiladas garras atacarán hasta estar gravemente heridos. En ese momento se retirará transformándose en un esbelto tigre, para regresar una vez sus puntos de vida se hayan regenerado.
Tarde o temprano deberían acabar con esta desagradable situación. Si se retiran a la casa improvisa una escena tipo *thriller* en la que los jugadores deban protegerse de Cheng convertido en casi un psicópata y los gatos entrando por la chimenea y las ventanas abiertas. Si consiguen vencerle u obligarle a que se retire, mientras regresa pueden seguir pensando en la combinación. Si ellos por sí solos no llegan a la conclusión de que la pasión por los animales condujo a Bousquet a adiestrar pájaros que recordaban sonidos, hazles tirar POD para que escuchen al arrendajo y su peculiar melodía. Con una tirada de Música (soy consciente de que no existe, ¿Conocimientos, tal vez?) dicha melodía se transformará en notas que podrán ser tecleadas en la cerradura de la cámara.
Descendiendo por una escalerilla de mano podrán acceder a un hueco de un par de metros cuadrados. En el centro, sobre un pedestal, descansa la figurilla. Lógicamente deberían intentar encontrar lo que guarda en su interior. Mientras lo hacen serán (si no está muerto) nuevamente atacados por Cheng. Lo más seguro sería volver al interior de la casa con la estatuílla. La pista que les puede conducir a encontrar algo es la anotación de Bousquet en las hojas que encontraron anteriormente sobre la estatua: "¿embarazo? ¿fertilidad?". Verdaderamente, la Madre está preñada, la única forma de abrir la estatua sin recurrir a la brutalidad es darse cuenta de que está hecha con dos tipos de jade (geología +10%). El cuerpo ha sido esculpido en nefaíta, mientras que los ojos son de jadeíta, un tipo de jade más caro y de un verde más intenso. Esto debería centrar su atención en los ojos. Presionándolos la estátua se abrirá en dos, mostrando lo que guarda en su interior.

Maldición circular

El mareo aumenta por momentos (-3 al POD), al igual que la somnolencia. En el piso de arriba se oyen, de repente, los gritos de Tian. Si alguien sube a ver qué sucede, su marido informará de que le han entrado unos dolores terribles en el vientre. Él no lo sabía pero desde hacía un par de semanas se le había inflamado ligeramente. En el exterior, el viento silba con aún más intensidad. Es literalmente imposible salir de la casa.

Dentro de la estatua hay algo. Se trata de una pequeña persianita enrollada. Al desenrollarla podrán comprobar que hay escrito un poema sobre su superfície, acompañado de un dibujo.Una de las traducciones posibles del poema (ya que el chino es un lenguaje no articulado y con una gran cantidad de sinónimos representados por el mismo carácter) sería:
"En miles de montañas se rompe el vuelo de los pájaros,
por infinitos caminos se extingue la huella humana,
una barca solitaria: un gorro y una capa insinuan un anciano.
Pesca solitario la nieve del río glacial."
Con una tirada de Literatura (Conocimientos) recordarán de donde procede el poema, se trata de una de las poesías de Liu Zhongyuan (773-819) de la dinastía Tang. Pero algo ha variado. El poema y la ilustración que tienen ante ellos varía ligeramente de la poesía que recuerdan. Hay algo extraño y familiar en ese dibujo.
Tarde o temprano deberían percatarse de que hay un dragón medio disimulado en una montaña, un dragón que no aparece en el original de Zhongyuan. También deberían darse cuenta de que el paisaje es exactamente igual al que rodea la casa. De hecho, la pequeña mansión Bousquet estaría situada en el lugar que ocupan unos árboles en la ilustración, justo bajo la montaña que disimula al dragón.
A partir de ese momento los acontecimientos se precipitan. Un grito sobrehumano de Tian les hará subir al piso superior. Al abrir la puerta verán las sábanas manchadas de sangre. La chica sostiene en sus brazos una manta con algo enrollado. Bousquet llora en el suelo. Lo que sostiene Tian en una horrible criatura con cuerpo de gato y cabeza de bebé, ensangrentada y llorona (COR 3/5). ¿Se ha cumplido la maldición? ¿Es este el signo del principio del fin para el Pueblo Gato?
Con una tirada de POD, oirán la noticia que justo en ese momento suena en la radio de la

ANEXO I

Máximas, sentencias y frases de Confucio que Cheng tiene siempre en la boca:
"¡Qué bajo que he caído! Hace tiempo que no sueño".
"Nadie nació sabiendo: busca la sabiduría en el estudio de la antigüedad".
"La benevolencia consiste en amar a los hombres".
"El hombre noble es universal y no se limita; el hombre vulgar se limita y no es universal".
"El hombre noble detesta que se tengan que inventar explicaciones para no decir claramente lo que se quiere".
"Aprender sin pensar es inútil, pensar sin aprender es peligroso"
"Ji Weng pensaba tres veces antes de actuar, al saberlo, el maestro dijo que con dos habría suficiente".



habitación: hoy comienza el año chino, el año del dragón. Mientras tanto, oyen el primer impacto. Una enorme roca hunde el techo de la habitación. Tiradas de Esquivar y de Cordura. La montaña se está desplomando. Si miran por alguna ventana contemplarán anonadados como decenas de rocas se desprenden de la pared vertical que rodea la casa, parece como si algo luchara por escapar de las entrañas de la montaña. Unos segundos después verán como un enorme dragón de roca gris sale de entre las rocas. Es enorme, increíble (COR 3/2d6). Extiende las alas de roca y desaparece en el cielo. Caen grandes cantidades de piedras. El techo está del todo agujereado. Con grandes dificultades podrán salir al jardín. Todo se mueve a su alrededor, una especie de niebla irreal envuelve el paisaje. Perciben todo lo que les rodea como si estuvieran drogados (-5 al POD), lo que hace muy difícil el esquivar las enormes piedras que caen desde el cielo. La montaña se está desplomando sobre sus cabezas. Tiradas de Esquivar, en caso de no pasarlas reciben un impacto de 4d10 de daño. El ambiente es paranoico y estresante (2/1d6). Parece una pesadilla, una pesadilla mortal. Van perdiendo puntos de vida y de cordura a un ritmo frenético. No se pueden comunicar entre ellos porque reciben las voces convertidas en gritos grotescos. No hay nada ni nadie que pueda ayudarlos a salir de ese infierno, nadie que pueda responder las preguntas que seguramente se están formulando.

Primer final

La caótica situación sólo permite la huída o, en su defecto, el refugio. Tanto las cámaras del subsótano (con sus eventuales peligros) como la cámara de las ruinas circulares constituyen el único lugar seguro en el que refugiarse. Si a los jugadores no se les ocurriera, siempre puedes recurrir a una tirada de Idea. Continuar en el exterior sólo puede llevarles a la muerte.

Al cabo de dos horas el viento dejará de soplar, la pesadilla parece haber acabado. Cuando se decidan a salir del escondrijo, verán que la casa y sus habitantes han desaparecido. No hay más respuestas que aquella que ideen a modo de hipótesis. Una ligera brisa llega del norte, tal vez traiga los gemidos de un gato, o son sólo imaginaciones...

Final original

No dejes que los jugadores hablen entre ellos: sus personajes no pueden hacerlo. Grítales, comunícales una extremada sensación de peligro. Cuando la escena haya dado todo lo posible de sí diles que, de pronto, todo se hace aún más irreal, que la niebla aumenta su densidad, que todo se desvanece...

Abren los ojos. Están sentados en los asientos de un automóbil familiar que avanza por una carretera forestal. Febrero de 1929. Lentamente se percatan de que se habían quedado dormidos, de que ha sido una pesadilla. Pero los sustos no han terminado, el PJ que conducía también se había adormilado y el coche está a punto de salirse de la carretera...

La historia se repite. Todo vuelve a suceder de nuevo de la misma forma. Hasta que la montaña se desploma y ellos están a punto de morir y se despiertan en un auto a punto de chocar. Y la historia se repite... Por los siglos de los siglos.



CRIATURAS DEL SEÑOR

VAMPIRO
HOMBRE LOBO

Criaturas del señor es un módulo crossover entre *Hombre Lobo: El Apocalipsis y Vampiro: Edad Oscura.* Está históricamente situado en el año 870 d. C. al sur de Gales, aunque el Narrador puede variar ligeramente estos parámetros para adecuarlos a su crónica. Para desarrollar correctamente esta historia son indispensables los dos manuales de los juegos básicos, y serían de mucha utilidad los siguientes suplementos:

Vampiro: La guía del jugador, La guía del jugador del Sabbat.

Edad Oscura: Book of Storytellers Secrets, Dark ages Compendium.

POR MASTER OF DISASTER

Los jugadores pueden interaccionar con la historia de varias maneras, ya sea como vampiros o como Garous. Si juegan como vampiros pueden ser vástagos que habiten la región de Gaelaer –al sur de Gales– de manera que conocerán a Sir Galbraith o ser extranjeros en una tierra peligrosa e infestada de lupinos, recibiendo la interesada hospitalidad de Sir Galbraith. Como Garous tienen exactamente las mismas opciones: o bien formar parte del Clan de los Aulladores al viento y conocer a sus integrantes, o ser una manada nómada en una tierra peligrosa e infestada de cadáveres, ofreciendo su ayuda al Clan en la lucha contra un enemigo común. La estructura del módulo esta presentada en forma de escenas, cada una perteneciente a un suceso importante para los jugadores. Estas son necesariamente vagas y abiertas para proporcionar al narrador la flexibilidad necesaria para que la historia no sea lineal. La verdadera esencia de la narración no se encuentra aquí, si no que la definirán narrador y jugadores sobre la marcha. Esto es simplemente un intento de explicar la historia tal como yo la he creado... y creído.

Introducción

Desde hace quinientos años, la estirpe de los Beawulf ha mantenido una zona cerca de los bosques de Kingsbridge libre de toda influencia externa. La misma aldea es una población sencilla y próspera, donde las tierras son fértiles y las personas felices y ajenas a los sufrimientos de la región que les rodea, Gaelaer. Desde hace quinientos años la paz reina en el condado y ningún recaudador de impuestos de los Señores de Gaelaer se ha atrevido jamás a exigir el pago a las gentes de Kingsbridge, reuniendo el dinero a costa de las demás poblaciones. Libres de las plagas que les asolarán siglos más tarde, los Garou que rigen la zona son los únicos dueños de su destino, y los auténticos señores de la creación.

Pero para Hornhulf Beawulf, Puño Desafiante, Philodox de los Colmillos plateados, y señor de Kingsbridge, medio siglo de bendiciones no son suficientes. En su mano está el destino de toda la aldea; los humanos con los cuales se aparean y trabajan los campos, su parentela, sangre de su sangre y protegidos por la ley de Gaia, y por último pero no menos importante, sus hermanos Garou, que junto a él componen el clan de los Aulladores al viento, más importantes para él que su propia vida. Y teme por todos ellos, puesto que presiente el peligro que les acecha. Algunas señales imperceptibles sólo a él le han sido reveladas; la ligera tristeza en el canto de algunos pájaros, lluvias torrenciales a media noche, extraños ruidos en el bosque... También Gaul, su consejero Theurge, le ha hablado con graves palabras sobre lo que ha de venir, le advierte contra "extranjeros en ésta y todas las tierras" y afila silenciosamente su klaive mientras entona viejos rituales.

Las Canciones de Justin, el Galliard Fianna del consejo, son cada vez más tristes y Celeste, la Furia negra, contempla en silencio las estrellas durante noches enteras. No hay duda posible. Un oscuro manto se cierne sobre ellos y teme haber crecido débil y complaciente en su propio orgullo siendo incapaz de enfrentarse a lo que le espera.

Para Gêneve y Galbraith, en cambio, los últimos quinientos años han sido duros. Ella llegó a Gaelaer sobre el año 540 d.C., huyendo de aquellos de los que se había alimentado noche tras noche en su Bretaña natal. Siendo su intención asegurarse de que lo sucedido no se repitiera, decidió cautivar al joven Sir Galbraith, primogénito de los Señores de la región para conseguir la seguridad que durante tanto tiempo había ansiado. Con el paso del tiempo el que fuese su vasallo se convertiría en su inmortal compañero y juntos establecerían su reinado en la comarca. Pero todo reino tiene sus rebeldes, y en aquel caso serían la tribu de lupinos que habitaban la aldea de Kingsbridge. Por supuesto, para los vástagos era indispensable eliminar la amenaza del Clan que moraba en los dominios de Gaelaer si algún día querían ampliar sus dominios, pero además la presencia de enemigos tan poderosos en sus tie-

NOTAS

El túmulo de los Aulladores al viento es de nivel tres y esta consagrado a los enigmas. Pese a que Viggo, el Antiguo Malkavian, es testigo en todo momento de los acontecimientos, su poderosa ofuscación impide que sea detectado por ningún personaje de la historia.

Si se crean personajes jugadores para esta aventura, hay que tener en cuenta que nos encontramos en el año 840 d.C. A los Garou deberían permitírseles distribuir más puntos de los normales en dones y en trasfondos como el de pura raza. Además, debería restringirse a personajes metis. En cuanto a los vástagos, decir que las generaciones adecuadas para jugar la historia serían entre la sexta y la octava, además de recordarles que deben escoger sus habilidades y disciplinas enfocándolas a una época brutal y cruel, donde las guerras se suceden una tras otra. Son muy adecuadas la Ofuscación y el Animalismo, así como todas las disciplinas físicas.





rras amenazaba la propia supervivencia de ambos. De esta manera, durante tres siglos tramaron la caída de los Garou buscando aliados de la estirpe y estableciendo una corte de condenados para poder enfrentarse a sus enemigos. Ahora los preparativos han finalizado y están listos para aplastar al Clan de los Aulladores al viento. Poco sospechan que la contienda pueda tener como final una victoria pírrica y el precio que deberán pagar por ella.

Escena 1: La Llegada

En esta escena los personajes llegan a Gaelaer y son recibidos por sus anfitriones, tanto en el caso de los vástagos como en el de los Garou. Si son miembros de la corte vampírica o del Clan de Kingsbridge, se les pondrá en situación para acometer el resto de la historia.

Garou

Los personajes llevan ya algunas jornadas de camino por las tierras de Gaelaer. Los motivos de estar allí pueden ser desde una llamada de algún miembro del consejo del Clan de los Aulladores hasta estar de paso en dirección hacia otro lugar. Durante su viaje pueden observar, complacidos, como conforme se acercan hacia Kingsbridge las bendiciones de Gaia se hacen más evidentes en la tierra que les rodea; los bosques son más frondosos y los campos están en todo su esplendor. Los personajes llevan ya algunas jornadas de camino por las tierras de Gaelaer. Los motivos de estar allí pueden ser desde una llamada de algún miembro del consejo del Clan de los Aulladores hasta estar de paso en dirección hacia otro lugar.

Al llegar a la aldea, podrán ver como esta bulle por la actividad. Parece ser que todo el mundo está ocupado. Si interrogan a Justin por tanto ajetreo este les responderá: *Nuestros enemigos están haciendo lo mismo y debemos prepararnos para la contienda. Nuestros espías en el castillo de Sir Galbraith nos han informado que sus fraguas no han dejado de fabricar armas desde hace un mes, y que planea atacar en cuanto consiga reunir un ejercito lo suficientemente grande.* Si tienen más preguntas, les responderá que el consejo se encargará de satisfacer su curiosidad. El corazón del Clan se encuentra a dos millas de la aldea, en lo más profundo del bosque junto al túmulo. Allí se reúnen regularmente los treinta y dos Garou que lo conforman. Serán recibidos cordialmente y les ofrecerán su mejor hospitalidad. Al cabo de un poco tiempo el consejo se reunirá para escuchar a Hornhulf Beawulf, señor de Kingsbridge. Antes de hablar, este les saludará uno a uno agradeciendo su presencia. Después recitará el siguiente discurso: *Durante años hemos tenido el convencimiento de que nuestra felicidad era auténtica y que nada debíamos temer. Hemos prosperado complacientes en la seguridad que nuestro dominio nos proporcionaba, ignorantes de la amenaza que se cernía sobre nosotros. Pero ahora el velo que nos cegaba ha caído. El Wyrm estaba profundamente enquistado en nuestra tierra sin que lo sospecháramos. Los señores de Gaelaer, a quienes teníamos por humanos pusilánimes incapaces de presentar una amenaza son en realidad los peores, los más antiguos de nuestros enemigos. ¡Son Vampiros! Durante más tiempo del que me atrevo a sospechar han medrado en silencio y sin efectuar movimiento alguno, tramando en sus salones nuestra caída. Ahora han declarado proscrita a toda la aldea y reúnen a más de los suyos junto a un ejército humano para arrasar nuestras tierras y exterminarnos. Pero yo os digo ¿Acaso nuestros colmillos se han vuelto romos y hemos dejado de*

LADY GÊNEVE

Sire: Arikel
Generación: 4ª
Fecha del Abrazo: 300 a. C.
Naturaleza: Confabuladora
Conducta: Arquitecto
Edad Aparente: 19
Atributos
Físicos: Fuerza 3, Destreza 5, Resistencia 4.
Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 5.
Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.
Habilidades
Talentos: Actuar 2, Alerta 2, Esquivar 3, Empatía 2, Liderazgo 1, Pelea 1, Subterfugio 4.
Técnicas: Armas C.C. 4 –Daga–, Equitación 2, Etiqueta 3, Música 5 –cantar–, Sigilo 1, Supervivencia 2.
Conocimientos: Lingüística 3 –Inglés, Francés, Latín–, Política 2, Sabiduría Popular 1.
Ventajas
Disciplinas: Auspex 3, Celeridad 4, Presencia 5, Potencia 2, Dominación 3, Fortaleza 2.
Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje 3.
Camino de la Humanidad: 2.
Fuerza de Voluntad: 7

SIR GALBRAITH

Sire: Lady Gêneve
Generación: 5ª
Fecha del abrazo: 597 d.C.
Naturaleza: Arquitecto
Conducta: Protector
Edad Aparente: 25
Atributos
Físicos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4.
Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4.
Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.
Habilidades
Talentos: Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 4, Empatía 2, Intimidación 2, Liderazgo 3, Pelea 3.
Técnicas: Armas C.C. 6 –espada–, Equitación 4, Etiqueta 2, Tiro con arco 3, Sigilo 2, Supervivencia 2.
Conocimientos: Academicismo 1, Investigación 2, Política 2, Sabiduría popular 3, Senescal 3.
Ventajas
Disciplinas: Celeridad 6, Auspex 2, Presencia 3, Potencia 3, Fortaleza 3.
Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 3, Coraje 5.
Senda de la humanidad: 3.
Fuerza de Voluntad: 7.

afilar nuestras garras? Nuestros espías parientes han conseguido averiguar esto y ahora estamos preparados. Esas pretenciosas abominaciones esperan encontrarnos en letargo e ignorantes. Pero yo estoy preparado. ¿Lo estáis vosotros? Estoy seguro de que así es, y de que enseñaremos una o dos cosas a esos chupones antes de que mueran y sus huesos se sequen al sol.

Tras hablar así todo el Clan le aclama y se sumen en una noche de celebraciones y rituales recordando a los grandes guerreros de antaño. Justin utilizará el don Sombras de la hoguera para relatar la leyenda de los Beawulf. Si los personajes aceptan su invitación, podrán formar parte de la historia, lo que sería una excelente oportunidad de utilizar la técnica de la retrospectiva. Después los personajes son invitados a tomar parte en la fiesta, así como de las batallas que acontecerán. Si parecen dudar, Gaul, el Theurge contemplaestrellas les recordará la letanía: Combatiras al Wyrm allí donde lo encuentres.

Vástagos

De la misma manera que en el apartado anterior, la presencia de los personajes en Gaelaer puede obedecer a los mismos motivos. O bien están de paso o responden a la llamada de Sir Galbraith. En el primer caso se encontrarán con el castillo de éste en su trayecto, o bien –si por algún motivo desean evitar el camino principal– un servidor Ghoul patrullando los senderos les verá, invitándoles a disfrutar la hospitalidad del castillo y de los Señores de Gaelaer. Si no lo hacen así estarán infringiendo una de las leyes de los vástagos, al no honrar el dominio de otro sobre un territorio, y al hacerlo, incurrirán en la ira de Sir Galbraith. Si no aceptan su ofrecimiento mandará a sus ghoul y soldados a capturarles durante el día mientras duermen llevándoles al castillo, donde no será un anfitrión tan amable como en los demás casos.

De cualquier manera, los personajes acabaran por ser recibidos por Galbraith. A su lado se encuentra siempre una bellísima dama de aspecto joven que se presentará como Lady Gêneve, aunque él la llama siempre mi señora. Si han sido llamados para ayudarles serán muy bien recibidos y les ofrecerán una hospitalidad dionisíaca poniendo a su disposición a varios miembros de su rebaño privado, hombres y mujeres de gran belleza y con una sabrosa vitae, aunque les pedirán que no maten a ninguno. Si son por el contrario extraños, les recibirán más formalmente y les permitirán alimentarse de algunos de los miembros menos atractivos del rebaño. Luego les pedirán ayuda para acabar con los lupinos de la zona, puesto que los caminos ya no son seguros, y viajar de noche es tan peligroso que no les dejarán marchar del castillo hasta que la amenaza que estos presentan haya desaparecido. En el castillo ya se encuentra un numeroso grupo de vástagos que colaborarán con los señores de Gaelaer a cambio de favores, o en pago de alguna deuda que tuvieran con éstos. Alguno de éstos es tan antiguo como los anfitriones y conocerá parte de la leyenda de Gêneve y Galbraith, que puede o no contar a los personajes si estos se ganan su confianza de alguna manera. Por su propia seguridad, serán invitados a permanecer en el castillo hasta que todo acabe. De cualquier manera, si los personajes intentan abandonar el castillo, solo tendrán que enfrentarse a algunos guardias humanos, y podrán hacerlo, pero en la primera noche serán atacados por algún explorador Garou solitario, demasiado enardecido como para esperar a sus compañeros de manada. Si después del inci-

HORNHULF, PUÑO DESAFIANTE

Rango: 4º
Tribu: Colmillos Plateados.
Raza: Homínido
Auspicio: Philodox.
Atributos
Físicos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4.
Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4.
Mentales: Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 3.
Habilidades
Talentos: Actuar 1, Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4 –Combate Cerrado–, Empatía 5, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 5 –Crinos–, Subterfugio 1, Instinto primario 3.
Técnicas: Armas C.C. 3, Equitación 2, Etiqueta 4 –Garou–, Herbolaria 2, Pericias 1, Sigilo 2, Supervivencia 4, Trato con Animales 3.
Conocimientos: Investigación 2, Ocultismo 2, Política 4, Enigmas 3.
Ventajas
Dones: Persuasión, Mirada Intimidatoria, Sentir lo Sobrenatural, Garras como cuchillos, Verdad de Gaia, Ataque circular, Armadura de Selene, Fuerza del Deber, Golpe de gracia, Inspiración, Poderío de Thor, Roce del Derribo.
Gnosis: 7.
Rabia: 8.
Fuerza de voluntad: 9.



dente, los jugadores no regresaran al castillo, incrementa los ataques de los lupinos hasta que entren en razón o entren en torpor.

Una vez en el castillo y habiendo aceptado la hospitalidad de los Señores de Gaelaer, debido a las circunstancias que sean, sus anfitriones les informaran de la situación, aunque por supuesto, no dirán exactamente la verdad:

Hace ya más de dos siglos que los lupinos asolan nuestro territorio, haciendo de nuestras existencias una continua pesadilla. Nuestros siervos perecen bajo sus garras, y más de una vez han atentado contra nuestras existencias. El odio que nos tienen es tan irracional y estúpido que no podemos entender que mal les hemos hecho. Parece ser que nuestra propia existencia es una afrenta que no están dispuestos a tolerar. Nosotros intentamos en un principio ignorar su presencia en nuestros dominios, no interfiriendo para nada en sus vidas, pero con el paso del tiempo interpretaron nuestra pasividad como un símbolo de debilidad y se volvieron más arrogantes en sus desmanes. No podemos evitar compadecer a criaturas tan simples y llenas de odio, burlas retorcidas de la humanidad que nosotros intentamos conservar noche tras noche. Debido a esto, nuestra paciente espera ha terminado. No son nuestros iguales, y mucho menos nuestros superiores, por lo que les trataremos como a las bestias amargadas que han demostrado ser. Hemos logrado reunir a algunos de nuestra estirpe para hacer frente de una vez por todas a esta amenaza, y os agradezco que me prestéis vuestra ayuda. Dentro de una semana, con la colaboración de todos, la aldea de Kingsbridge dejará de existir.

Escena 2: En los albores de la contienda

En esta escena tanto Garous como vástagos tienen la oportunidad de prepararse para el inminente enfrentamiento o para intentar evitarlo. Desgraciadamente lo segundo esté posiblemente más allá de sus posibilidades y de sus intenciones. Los personajes Garou, además, recibirán la misión de avisar a una de las manadas aliadas del Clan –la del Alce Gris–, que vive al norte de la aldea, para explicarles la situación y acompañarles de vuelta al túmulo. Los personajes Vástagos deberán realizar misiones de exploración al norte de la aldea de Kingsbridge, encontrándose con esta misma manada y masacrándola minutos antes de que sus compañeros lupinos puedan ayudarles. Esta será la primera escaramuza entre Vampiros y Hombres Lobo, y sembrará las semillas del enfrentamiento inevitable que tendrá lugar más adelante.

Garou

En la aldea de Kingsbridge los preparativos para la batalla se aceleran. Los humanos construyen una empalizada para retrasar el avance de los atacantes cuando llegue el momento, mientras la parentela de los Aulladores al viento supervisa las operaciones y se entrenan para el combate. Mientras, en el túmulo, el Clan también actúa con rapidez. La mayoría de guerreros combaten entre sí para estar preparados, y algunos se han dirigido a la Umbra con la esperanza de que alguno de sus espíritus aliados les enseñen algún don para prevalecer en la batalla. Si alguno de los personajes desea hacer lo mismo, permíteselo, aunque no tenga experiencia para pagarlo –puede hacerlo más adelante–, puesto que los espíritus están más que dispuestos a ayudar a sus aliados Garou. Por supuesto, también pueden combatir contra algunos de los campeones de la tribu para demostrar su destreza en combate. Al pasar dos días, Hornhulf les encomendará una misión. Les pide que vayan a buscar a una de las manadas aliadas al Clan.

Los miembros de la manada del Alce Gris no han acudido a nuestra llamada, y aunque confío en que se encuentren bien, es posible que nuestro mensajero haya sido interceptado por nuestros enemigos. Si es así debemos avisarles, puesto nada saben del peligro que se nos avecina. La



mayoría de mis hermanos de sangre están ocupados preparándose para la batalla y explorando nuestros territorios en busca de alguna señal de peligro. Os pido que os encarguéis de esto.

Pese a que en principio no necesitarán nada para cumplir su objetivo, Hornhulf accederá a cualquier petición razonable que los personajes le hagan. La manada del Alce Gris vive a unas millas al norte de Kingsbridge, y el trayecto en forma de lobo no dura más de dos horas. Mientras se dirijan hacia las cabañas donde se encuentran sus aliados, deja que perciban la inminente desgracia que esta a punto de tener lugar. Poco antes de llegar, desgarradores aullidos de dolor les prevendrán de lo que allí está pasando. Cuando entren en el claro del bosque donde se encuentran las casas la escena que allí se encuentren será dantesca. Cinco vampiros ocupan el lugar en el que se encuentran yaciendo en el suelo los cadáveres horriblemente mutilados de cuatro hombres y dos mujeres. Mientras, los vástagos beben la sangre de un Garou en forma Crinos que agoniza. Al parecer, fue el único de la manada que tuvo tiempo para transformarse y ofrecer resistencia, testimonio de lo cual es el abdomen desgarrado que uno de los vampiros se sujeta con sus brazos. La rabia de los personajes exigirá venganza ante tal atroz y cobarde crimen, así que es de suponer que atacarán. Desgraciadamente, los vampiros están ahora ahítos de sangre y serán enemigos difíciles, de manera que podrán escapar de la justa furia de los Garou. No obstante, si crees que los personajes tienen alguna idea especialmente brillante para capturar a los vampiros –que sea realmente buena y original, por favor–, puedes permitirlo siempre y cuando la lleven a cabo con éxito. Debes impedir en cualquier caso que maten a todos sus enemigos, para poder pasar directamente a la escena tres con sus prisioneros como los secuestrados. Además es lógico que los aulladores al viento deseen interrogarlos antes de eliminarlos. Cuando regresen al túmulo la vergüenza que les embargue debería ser abrumadora. Ellos han fracasado en su misión, y aunque nadie les reprenderá por su fallo, algunos Garous mirarán despectivamente a los personajes a partir de ahora, puesto que la manada del Alce Gris era muy querida.

Vástagos

Para los personajes vástagos, la escena tiene una estructura similar a la anterior, pero con los papeles cambiados. Durante dos noches podrán hacer lo que deseen para prepararse para el enfrentamiento, como por ejemplo capturar humanos para asegurarse un suministro seguro de sangre o conseguir algún tipo especial de armas o armadura. Después Sir Galbraith les encargará que se dirijan hacia el norte de Kingsbridge, para patrullar los bosques de la zona y eliminar a cualquiera que allí se encuentre.

He recibido informaciones de algunos de mis súbditos más fieles, hablándome de extraños sucesos en los bosques que se encuentran al norte de la aldea maldita. Por lo visto viven allí mortales, aliados de los lupinos, según dicen mis informadores parientes carnales de éstos. Si esto fuese cierto, me gustaría que limpiarais mis tierras de tal abominación. No me consta que en aquellos parajes haya también cambiaformas, pero de ser así, deberéis tener cuidado y limitaros a averiguar su número y hábitos, puesto que no espero que os enfrentéis en combate a ellos.

A tal efecto les proporcionará caballos ghoul con los que llegarán en menos de una hora. Los personajes podrían negarse a cumplir las ordenes del



antiguo, siendo entonces Lady Gêneve quien insistirá para que satisfagan sus ordenes, mostrándose tan convincente como sea necesario.
Al llegar al bosque del norte, cualquier vástago con sentidos aguzados podrá vislumbrar una hoguera en el centro del bosque. Cuando se dirijan hacia el claro empezaran a oír extraños cánticos y tambores, puesto que la manada del Alce Gris se encuentra celebrando un ritual. Gracias a esta circunstancia y al hecho de que no están enterados de la situación de tensión entre vampiros y lupinos, podrán ser atacados por sorpresa, mientras estén aún en forma humana. Si así lo hacen, sólo uno de ellos tendrá tiempo de transformarse en Crinos, pudiendo los otros seis ser destrozados como humanos normales.
Justo cuando acaben con el último Garou, y los personajes estén presumiblemente dándose un festín con la sangre de sus enemigos –recuerda los efectos de la sangre Garou–, llegarán al lugar la manada enviada por Hornhulf para avisar a sus camaradas. Cuando vean lo sucedido entrarán en frenesí y atacarán sin piedad a los personajes. Puede que estos hayan sido capaces de eliminar a siete lupinos cogidos por sorpresa y en forma humana, pero no podrán hacer frente durante mucho tiempo a una manada furiosa y preparada para el combate, por lo que deberían intentar huir, llegando hasta los caballos ghoul. Si no lo hacen así, seguramente perecerán.
Cuando regresen al castillo y expliquen lo sucedido, Sir Galbraith les tratará con renovado respeto por haber eliminado a toda una manada de lupinos. Él simplemente esperaba que los personajes consiguieran información que confirmase o desmintiese la presencia de sus enemigos en ese lugar, y no esperaba que pudieran o quisieran enfrentarse a ellos. De este modo, la opinión que tendrá a partir de ese momento respecto a sus invitados será muy superior a la anterior.

Escena 3: Un desafío y un juramento

Después de la pequeña batalla de la escena anterior, los personajes de uno y otro bando tendrán un pequeño respiro para lamer sus heridas. Con la muerte de alguno –o varios– de sus compañeros comprenderán lo igualado de las fuerzas y que el desenlace más probable de la situación sea un baño de sangre después del cual sólo algunos queden en pie para contarlo. No obstante se darán cuenta de que el ritmo frenético de los acontecimientos ya no puede ser cambiado, y que las posibilidades de una solución pacífica son mínimas. Los Garou, por supuesto, clamarán venganza contra los que mataron a la manada del Alce Gris, secuestrándoles para llevarles ante el consejo y una vez allí ajusticiarles. Los personajes Garou serán los elegidos para llevar a cabo esta misión, limpiando así su honor por haber fracasado en su anterior cometido. En cuanto a los personajes vástagos... desearles suerte para que alguno sobreviva, puesto que ésta es la escena más difícil a la que tendrán que hacer frente. Si logran evitar la muerte, se habrán convertido en auténticas leyendas. Al final de la escena, los Garou desafiarán a Sir Galbraith plantando en el patio de armas del castillo una estaca con el cuerpo de algún vástago y éste jurará borrarlos de la faz de la tierra.

Garou

El Clan de los Aulladores al Viento esta furioso. Las celebraciones y rituales que tuvieron lugar hace apenas unas noches han quedado ya muy lejos, y la extraña alegría que invadía los corazones de los Garou por su inminente enfrentamiento contra el Wyrm ha sido sustituida por la amargura de haber perdido a sus compañeros de la manada del Alce Gris. En la reunión del consejo posterior a ese suceso, se elevan muchas voces –sobre todo de los Ahorun del clan– a favor de asaltar el castillo, mientras que otros defienden que sería mejor esperar a que sus enemigos ataquen para estar en terreno propio. Todos acaban conviniendo en que un ataque frontal al castillo sería un suicidio, pero tampoco pueden olvidar el crimen que se ha cometido con sus hermanos y claman venganza. Finalmente Hornhulf resuelve la disputa. Una manada realizará una incursión en las tierras de Sir Galbraith y espiará a los vampiros hasta encontrar a los que cometieron el crimen. Una vez hecho esto, será su cometido capturarlos y llevarles ante el consejo, donde serán ajusticiados en presencia de todo el Clan. Cuando haya que decidir quienes serán los encargados de cumplir con tal cometido, Hornhulf mirará fijamente a la manada de los jugadores, diciendo que ellos tendrán el honor de vengar a quienes no pudieron proteger.
Para cumplir con su objetivo tienen muchas opciones, siendo la peor y más peligrosa de todas entrar al castillo para raptar a los vástagos –aunque sea de día–. Aunque los vampiros tienen el sueño pesado, un Garou basta para desperezar a cualquiera de ellos, y además están bien protegidos por guardias humanos y Ghoul, sin contar a la pequeña hueste que se agolpa a las afueras del foso. Lo más fácil es esperar en alguna encrucijada a que el grupo de vástagos patrulle por allí alguna noche, cosa que acabaran haciendo tarde o temprano, puesto que su misión es explorar y asegurar los caminos. El modo de capturar y llevar a los prisioneros a la aldea no debería ser demasiado complicado, pudiendo funcionar una emboscada bien preparada o algún subterfugio más retorcido a elección de los personajes. Si realizan un ataque frontal cabe la posibilidad de que su presa huya. Una vez hayan inmovilizado a los vampiros –con cuerdas, estacas o cualquier otro medio– podrán llevarlos a la aldea.
Allí serán recibidos como héroes y los miembros del Clan darán por subsanado su anterior error. La presa que han conseguido les redime de su culpa y así lo proclamará el consejo. Una vez solucionada esta cuestión, Hornhulf empezará a leer los cargos de los que se acusa a los vampiros. La escena que seguirá es puramente interpretativa. Los prisioneros intentarán defenderse o pedirán que finalice la farsa y que les maten de una vez. Algunos se mostrarán altivos y pedirán la oportunidad de defender su causa en combate singular contra algún miembro del clan, de manera que alguno de los jugadores podría ofrecerse como campeón en la lucha. Solo sobrevivirá uno de ellos, que huirá al castillo. Otros morirán sin tanto ritual, confesando todo lo que saben sobre los planes de sus compañeros condenados. Al final de la noche, los personajes y todo el clan se prepararán para la batalla, que según ha confesado uno de los chupones antes de morir, tendrá lugar la noche siguiente.

Vampiros

Para los personajes vástagos la escena será bastante más difícil, siguiendo la tónica de los sucesos que se relatan para los Garou, pero con los papeles cambiados, como sucede a lo largo de toda la historia. Aún así, hay pequeñas variaciones; si bien saldrán a patrullar los caminos la noche antes de la batalla, no lo harán solos, de manera que la mayoría de bajas de esta parte de la historia sean de personajes no jugadores vampiros. Por cada miembro del grupo les acompañará un PNJ. Si lo deseas, puedes hacer que esto sea idea de alguno de los personajes, que recordando el anterior enfrentamiento con lupinos prefiera tener superioridad numérica frente a un posible encuentro con los cambiaformas.
Además, como narrador suele ser positivo que alguien quede vivo al final para escuchar la historia, así que permite a los personajes que exhiban buenas maneras librarse de la muerte definitiva a manos de los lupinos. Pueden intentar escaparse durante la emboscada inicial, o en algún momento de distracción durante su cautiverio –breve– durante el trayecto a Kingsbridge, utilizando algunos de sus poderes sobrenaturales más sutiles como Presencia, Dominación, Ofuscación o Quimerismo. Una vez lleguen al



túmulo también pueden intentar defenderse de las acusaciones de sus enemigos intentando dialogar con ellos, aunque éstos sólo escucharán lo que tengan que decir aquellos con nivel de senda superior a seis –es decir, aquellos que no huelan a Wyrm–. Esta es una escena puramente interpretativa, y cualquier intento de utilizar la fuerza bruta en el túmulo tendrá como consecuencias la rápida exterminación del atacante. Asimismo cualquier intento de activar cualquier poder de control vampírico frente al consejo tendrá el mismo resultado. Si todo lo demás fracasa, los lupinos ofrecerán a los prisioneros la posibilidad de enfrentarse a uno de sus campeones en combate singular para quedar en libertad. También es cierto que escucharan a cualquier Gangrel que posea el poder de Protean La sombra de la Bestia, de la misma manera que lo harán frente a cualquier seguidor de la senda de la bestia. Todos los que consigan sembrar una mínima duda sobre su culpabilidad serán custodiados en una de las casas de la aldea bajo la atenta mirada de cinco guardianes. Intentar escaparse durante esa misma noche significaría la muerte para los personajes, pero recuerda que éstos saben que la noche siguiente Sir Galbraith atacará Kingsbridge, lo que seguramente les dará una oportunidad de escaparse durante la batalla e incluso participar en ella (de hecho la batalla tiene lugar en el corazón de la aldea, así que difícilmente podrán evitarla).

De este modo la escena acabará de la siguiente manera para los personajes. Los que hayan conseguido escapar llegarán al castillo para relatar lo sucedido. Los que sigan capturados en la aldea pero se hayan librado de la muerte podrán intervenir en la siguiente escena. Los que hayan caído flotaran como cenizas al viento durante toda la eternidad. Permite que generen personajes nuevos para participar en la batalla como alguno de los aliados de Sir Galbraith, para que no sean convidados de piedra en la última fase de la historia.

Escena 4: Una Amarga victoria

Nada puede ya evitar la contienda abierta entre ambos enemigos, y mientras los habitantes del castillo de Galbraith se aprestan para la batalla, los Garou del Clan de los Aulladores al viento cantan terribles canciones sobre la lucha que tendrá lugar esa noche.

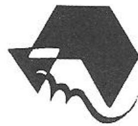
Garou

Durante el día una calma intensa invade la aldea. Algunos Garou increpan a Hornhulf por no permitirles atacar ellos antes y esperar al enemigo como lobeznos asustados, pero el líder del Clan sabe que un ataque al castillo sería suicida y que además, es su deber proteger a la aldea y a los que allí habitan. Sabe que sin su ayuda estarían perdidos. Antes del anochecer manda a los jóvenes más impetuosos del clan al camino acompañados de algunos cazadores con arcos para intentar frenar en la medida de lo posible el avance de sus enemigos. Unas dos horas y media después de la caída del sol aparece el ejército de Sir Galbraith. Son unos cincuenta caballeros armados con lanzas y espadas, acompañados por unos trescientos soldados a pie.

Vampiros

Al anochecer, el ruido de un ejercito preparado para marchar despierta a los jugadores vampiros. En el salón de armas del castillo se reúnen todos y Sir Galbraith da las últimas instrucciones para la batalla a los veintipocos vástagos allí reunidos.

Marcharemos junto a mis caballeros al frente del ejercito hasta llegar a la aldea. No nos detendremos hasta llegar a allí, aun a costa de separarnos del grueso de mis hombres. Durante las últimas noches hemos oficiado misas en las que han comulgado con mi sangre, para asegurarnos su lealtad y su valor en combate. Mi señora ha bendecido a los capitanes con sus dones y serán capaces de enfrentarse al delirio que los lupinos provocan en los humanos. Además,



hemos fraguado armas de plata para esta noche que están a vuestra disposición, puesto que es conocida por todos la debilidad de esas bestias frente a este metal. Nosotros, los vástagos seremos los encargados de acabar con estas criaturas, dejando a nuestros servidores mortales la tarea de arrasar la aldea y enfrentarse a su parentela. Ahora, alimentaos copiosamente de mi rebaño, puesto que necesitaremos hasta la última gota de vitae para prevalecer.

Una vez dicho esto, el ejercito se dirigirá rápidamente hacia Kingsbridge, tardando dos horas en empezar la batalla.

La batalla

El choque entre los contendientes es cruento y rápido, y la caballería penetra rápidamente en la aldea. Una vez allí el tumulto y los gritos lo invaden todo. Una marea de invasores se enfrenta a sus habitantes mientras los Garou pasan a Crinos y comienzan a buscar a los líderes vampiros del ataque. Los más valientes de entre éstos localizan rápidamente entre la muchedumbre a las gigantescas formas de aquellos y cargan contra ellos. Los personajes de ambos bandos pueden obrar como deseen, es decir, pueden luchar contra los humanos del otro bando o contra las criaturas sobrenaturales de éste. No obstante, cuanto más destaque en la batalla un jugador, más posibilidades tendrá de ser retado por un poderoso enemigo. Por cada turno de batalla en el que se enfrenten a un humano tira 1D10. Con un 7-10 el siguiente turno son retados por un enemigo de su categoría. Conforme avance la lucha será cada vez más evidente que los atacantes tienen la victoria asegurada. Pese a que los Garou son todo un reto para la mayoría de vástagos allí presentes y el combate entre los señores de cada bando está igualado, los soldados de Sir Galbraith aplastan a los aldeanos casi sin oposición, por lo que al poco rato la aldea empezará a arder, y al poco rato sólo quedarán Garous y vástagos sobre el campo de batalla, además del ejercito invasor. El Clan de los Aulladores al viento estará condenado y la batalla tendrá un ganador. A partir de ese momento, es una decisión personal para los personajes Garou luchar hasta la muerte o intentar huir para vengarse otro día. No obstante, los no-muertos han conseguido la victoria pagando un elevado coste, pues muchos de ellos yacen sobre las ruinas de la aldea muertos o en torpor, entre ellos Sir Galbraith, que se encuentra sumido en este estado tras haber luchado contra Rankor, un valeroso Ahorun de los Señores de las Sombras. Por contra, la mitad de los Garou han perecido en la batalla, entre ellos Hornhulf, que ha perecido a manos de Alaric, uno de los aliados de Sir Galbraith, y entre los supervivientes que hayan



huido pocos admitirán alguna vez haber estado presentes en la batalla por el túmulo de los Aulladores al viento.

Epílogo: La verdadera historia de los Beawulf y el Dios tentador

Casi todos los habitantes de Kingsbridge han muerto y el Túmulo ha sido destruido por los invasores. Los Aulladores al Viento que han sobrevivido guardan silencio, pero ninguno olvidará jamás lo sucedido, y es posible que mediante la memoria racial de los de su especie, alguno de sus descendientes reconozca en el futuro a quienes participaron en la batalla. En cuanto a Lady Geneve, se retiró a las mazmorras más profundas del castillo cuando vio a su amado en torpor llevándoselo con ella y ninguno de los vástagos les volverá a ver en mucho tiempo.

En las mazmorras de la abadía de Northampton, en una parte de éstas que todos sus habitantes han olvidado que existiera, una fría risa es el único testigo de la satisfacción de un antiguo Malkavian consumido por el odio hacia los dos vástagos de Gaelaer. La estirpe de los Beawulf le sirvió bien, y él nada pidió a cambio durante cinco siglos.

Es lamentable haber tenido que sacrificar a tan valiosos peones para conseguir mi objetivo. No obstante, ahora que el rey duerme y la reina le llora en silencio y ahora que han sacrificado todos sus recursos para aplastar a mis esclavos es cuando por fin estarán en disposición de recibir mi visita. Me ofreceré a despertar a su inmortal amante sin pedirle nada a cambio y ella me creerá. Es

increíble lo fácil que resulta engañar a aquellos que no desean oír la verdad...

Leyenda de Genêve y Galbraith

En los albores de la época más oscura de la humanidad, sobre el siglo VII d.C., Genêve encontró a Galbraith. Él era un noble caballero atrapado en la espiral de violencia y muerte que provocaban las continuas guerras feudales propias de su tiempo. Su mirada guerrera y desafiante escondía, no obstante, uno de los corazones más cálidos que pudieran encontrarse entre sus semejantes. Ella era una antigua vampira del clan Toreador, por aquel entonces todavía humana. Sin embargo se encontraba dominada por completo por la debilidad de los de su sangre. Ni por un momento podía dejar de admirar la belleza en cualquiera de sus formas, y noche tras noche se entregaba a todos los placeres que pudiera proporcionarse. Desgraciadamente, y debido a su relativa juventud entre los vástagos, no pudo pasar desapercibida por demasiado tiempo entre los que respiran, y finalmente decidió huir de su Bretaña natal. Decidió dirigirse a Gales, pensando en que la belleza de sus paisajes y la sencillez de sus gentes le proporcionarían un nuevo y maravilloso comienzo.

La realidad que allí se encontró fue bien distinta. Aquel era un pueblo tan temeroso de Dios y tan supersticioso como el que había dejado atrás, y no pudo establecerse con la comodidad que ella hubiera deseado, por lo que durante largos años vagabundeó de pueblo en pueblo y de aldea en aldea, hasta que un día encontró su oportunidad. Esta se presentó en la forma de un joven noble cuya familia poseía algunas tierras y podía ofrecerle seguridad, algo que había estado buscando durante demasiado tiempo. Utilizando su deliciosa presencia y sus argucias sobrenaturales consiguió cautivar a Sir Galbraith de Gaelaer, que cayó rendido a sus pies, y que pese a la oposición de sus familiares contrajo matrimonio con ella, convirtiéndola en Lady Genêve. Cuando el fraile que ofició la ceremonia pronunció "hasta que la muerte os separe" un extraño presagio cruzó por la mente de ella, sin saber porqué. Desde aquella noche, las habladurías y los rumores sobre las extrañas costumbres de la nueva Señora no dejarían de escucharse en los confines de aquel recóndito lugar, aludiendo a sus esporádicas apariciones nocturnas y a su reservado talante, además de a su belleza sobrenatural. Pero a ella poco le importarían esos chismorreos de la purría de sus dominios. Ahora que había obtenido lo que buscaba, se preparó para extender su poder por cualquier medio necesario, para asegurar su futuro. Soñaba con una eternidad de placeres paganos que hicieran de su muerte en vida una celebración perpetua, pero escarmentada de su experiencia en la tierra que la vio nacer y morir, decidió que para poder crear su paraíso debería construirlo según sus designios.

Mientras tanto, Galbraith vivía sometido a los deseos de su esposa. Cualquier petición que ésta realizase, fuera de la naturaleza que fuera, obligaba al joven noble a desvivirse por conseguirla. De cualquier manera, ésta jamás reveló su condición vampírica a aquel al que había utilizado, confiada de que el amor que inspiraba en él bastaba para controlar la situación. Sinceramente enamorado de ella, el descubrimiento de la verdadera naturaleza de su inmortal amada le sumió en la más profunda de las contradicciones. Hasta aquel fatídico momento, él había dado por buenas las explicaciones de su mujer referidas a sus votos cristianos de no volver a ver la luz del sol y a alimentarse frugalmente, pero cuando la descubrió una noche consumiendo la sangre de uno de sus criados el velo que le cegaba desapareció. Su amor era una criatura del Diablo. El infierno que se abriría a sus pies a partir de entonces dividió su alma, y no había noche en la que no vigilara de cerca a Lady Genêve intentando sorprenderla en sus necesidades antinaturales, para cerciorarse de aquello que no podía creer. Con el paso del tiempo, y convencido por fin de su terrible hallazgo, decidió matarla.

Desgraciadamente, sus súbditos intentaron adelantársele. Lo que a él le había costado tanto ver, cegado en su devoción por ella, había sido casi inmediatamente obvio entre aquellos que noche tras noche sufrían sus apetitos. Así, al amanecer de un infausto día, irrumpieron en el castillo decenas de campesinos para borrar de la faz de la tierra a aquella criatura maligna mientras dormía. Poco pudieron hacer sus guardias frente a aquellos que habían perdido a sus hijos por culpa de la insaciable vampira, por lo que tras una breve escaramuza la turba penetró en las dependencias privadas de la señora. Galbraith, sintiendo como su corazón se desgarraba ante la perspectiva de perder a aquella a la que había jurado destruir, decidió bajar a las mazmorras donde sólo él sabía que ella moraba y envolviéndola en una espesa cortina de terciopelo huyó con ella hacia el norte. Allí, en el interior de un espeso bosque se sentó abatido y esperó al anochecer. Con el último rayo de sol Lady Genêve abrió los ojos, para encontrarse deso-



rientada en un lugar que no conocía y en presencia de su marido. Él, con una calma pasmosa, le explicó todo lo que había sucedido. Le contó que había sabido de su naturaleza vampírica desde hacia ya cierto tiempo, y que había jurado matarla por ello. Después le relató como la plebe se había alzado y había entrado en el castillo para matarla, y cómo él la había salvado de una muerte segura. Finalmente le pidió que lo matase, porque su alma estaba dividida y su amor por ella no conocía límites. Se sentía totalmente consumido por la pasión, y no quería pensar en lo que algún día podría llegar a hacer por ella. Le dijo que la amaría siempre si no le mataba.
Confundida y asombrada, Genêve no podía dejar de mirar a Galbraith viendo algo que hasta entonces no pudo advertir. El amor de aquel que hasta entonces había sido su títere era puro y sincero; ninguna de sus habilidades podría haber provocado esa admiración y sumisión. En aquellos momentos contemplaba lo más bello que viera jamás, y no sabía como responder a ello. Tras varios minutos de silencio entre los dos, le preguntó si en verdad querría amarla para siempre, a lo que él respondió que sí, y que aún así le faltaría tiempo para poder quererla. Ella no pudo contenerse más y le abrazó cálidamente acercándolo poco a poco. Le besó por primera vez y bebió de él hasta dejarle sólo una gota de vida en su cuerpo, para después nutrirle de su vitae espesa y convertirle irremisiblemente en uno de los condenados. Y jamás hubo en la historia de la estirpe abrazo más cálido que aquel que en la profundidad de un bosque al norte de Gales uniese para siempre a Sire y Neonato. Durante los siguientes meses se alimentarían de pueblo en pueblo y de los buhoneros que hallaban en su camino, pasando los días refugiados en las profundidades de antiguas y lóbregas cuevas, para volver al cabo de tres años a las tierras que les pertenecían. Al llegar allí Galbraith reclamó el título que había perdido y lo consiguió derrotando en duelo a su hermano, al que mató. A partir de entonces gobernó inflexiblemente y castigó a aquellos que se habían rebelado contra él, bajo la atenta mirada de su compañera. Transcurrieron así los años, y después de los años los siglos, y aquella pequeña región dominada por los moradores de la noche se fue expandiendo lenta pero imparablemente, mientras ambos se juraban amor eterno noche tras noche. De éste modo fue como sus ansias de poder entrarían en conflicto con Hornhulf Beawulf, Puño Desafiante, Señor de los Aulladores al viento y de la aldea de Kingsbridge, el que sería uno de sus más nobles enemigos en toda su existencia.
Y cuenta la leyenda que ya por aquel entonces Viggo, el solitario y consumido Malkavian que sembraría las semillas de su tragedia para la eternidad, reía quedamente en su frío refugio en la abadía de Northampton.

Leyenda de los Beawulf

Esta es la historia que los Garou de los Aulladores al viento cuentan en las noches frías de invierno para recordar de donde viene su felicidad actual y de cual fue el precio que se pagó para conseguirla. Todos los cachorros de la tribu la conocen de memoria y ser elegido para recitar alguno de sus pasajes en un consejo o celebración ritual es un gran honor. En ocasiones, los Galliard utilizan el don de Sombras de la hoguera para que los oyentes participen en la historia, si es así, a cada personaje se le asigna uno de los héroes de la crónica según su auspicio.

Oíd al buho contar la historia
pues sus ojos lo ven todo
para preservar la memoria
de los que antaño lucharon
y al enemigo ganaron
consiguiendo así la gloria.

Hace cinco siglos, Urdekar Baewulf, Mirada penetrante, Ahorun de los Colmillos Plateados era el líder de su manada. Habiendo dejado las tierras de sus antepasados en las tierras altas escocesas, prefirió seguir su propio camino y junto a sus compañeros erigir su propia Clan, puesto que su temperamento inquieto y guerrero no le hubieran permitido conseguir el puesto de jefe del consejo que ostentaba su padre sin desafiarle antes. Así, él y sus cinco hermanos de manada, Ulrik, Selina, Frederik, Kyle y Justin se dirigieron hacia el sur, caminando por los caminos de los hombres durante el día y aullando a la luna por los senderos del bosque durante la noche. Vagaron así durante un tiempo hasta encontrar lo que habían estado buscando en el condado de Gaelaer: un Túmulo que bendecía a las tierras circundantes con los dones de Gaia y que para ellos significaba la oportunidad de un nuevo comienzo. Degraciadamente, el Wyrm estaba enquistado profundamente en aquellos parajes en la forma de un antiguo vástago que desde la cercana abadía de Northampton controlaba los designios de todas las criaturas que allí moraban. La influencia de éste se reflejaba en todas las cosas que allí sucedían, y Urdekar y su manada no tardaron en percatarse de la naturaleza corrupta del auténtico señor de aquellas tierras, de la misma manera que la presencia de los Garou no pasaría inadvertida para el vástago.
Al principio, demasiado débiles como para poder hacer frente a su enemigo, e ignorantes de su verdadero poder, decidieron no tener en cuenta la presencia de éste hasta poder enfrentarse a él con la fuerza suficiente como prevalecer. De esta manera, reclamaron para sí la aldea de Kingsbridge y consagraron el lugar sagrado que ésta contenía para su nuevo Clan, los Aulladores al Viento. Sin precipitarse, pero sin pausa, comenzaron a aparearse con los habitantes de la aldea y las manadas de lobos cercanas para poder disponer cuanto antes de una nueva generación de guerreros que fortaleciesen al Clan recién creado. Desgraciadamente, esa sería una tarea que requeriría más tiempo del que ellos disponían de manera que cuando el Antiguo que los observaba atacó, se encontraron en desventaja. Ulrik, hermano de sangre de Urdekar, siempre había sido el más violento de la manada, como correspondía a su raza lupus, pero desgraciadamente su agresividad empezó a hacerse cada vez más manifiesta y frecuente hasta que, incapaz de controlar sus más escondidos instintos, empezó a atacar a los humanos de la aldea, gozando primero esporádicamente, y luego más frecuentemente de los placeres prohibidos de la carne humana. Cuando sus hermanos lo descubrieron no pudieron creer lo que veían, pero la posibilidad de que su camarada estuviera manchado por el Wyrm y que sus continuas depredaciones dieran como resultado la pérdida de la aldea, el túmulo, y todo por lo que habían luchado era tan terrible que decidieron sacrificarle. Urdekar, como jefe de la manada y señor del clan fue el encargado de administrar el castigo, y sólo después de haber administrado el golpe fatal, y en plena agonía de su compañero la dominación que nublaba las acciones de Ulrik cayó como un pesado manto y este relató a su manada como había sido el títere del vampiro que se consideraba a sí mismo señor de aquellas tierras. Con su último estertor suplicó a sus compañeros que le vengaran y les perdonó por haberle matado.
Dicen que no hay nada más triste que el aullido de un Garou que descubre que sus nobles acciones han sido desde el principio fruto de las maquinaciones de un vástago. Urdekar aulló llorando a su hermano durante más de tres noches seguidas, al termino de las cuales marchó junto a su manada hacia Northampton, al encuentro de su enemigo. Tal como éste había previsto. A pleno día entraron en la abadía, y ningún monje de los que allí moraban intentó detenerlos. Esperaban encontrar un cadáver amortajado y frío que no fuera capaz de ofrecerles resistencia, pero eran totalmente ignorantes del poder que su enemigo tenía en sus manos. Cuando los cinco héroes tocaron el reseco cuerpo del antiguo,

situado en las profundas catacumbas del castillo fueron instantáneamente subyugados por su poderosa dominación, y obligados a esperar el anochecer en silencio. Cuando el cainita despertó, todo pareció perdido, e incluso Urdekar tuvo miedo, pues el poder de su enemigo era en verdad muy grande. Pero en su soberbia y orgullo, el vampiro decidió jugar con sus víctimas tentándolas y ofreciéndoles sus más secretos anhelos para ponerles a su servicio y convertirles en sus esclavos.

Apartó a Kyle, el Ragabash, de los otros y le enseñó nuevas formas de trascender los límites de su especie y su cultura que éste jamás antes había soñado, diciéndole así: Bebed tres veces de mí y jamás volveréis a sentiros incomprendido. Yo haré que los demás entiendan vuestra visión y la lleguen a apreciar. Sed mi esclavo y no volváis a vivir a medias. Pero Kyle, el embaucador, no se dejó embaucar y se negó a servirle, así que el vástago le arrancó los ojos y la lengua arrojándolo a una profunda mazmorra donde murió pocos días después.

A Selina, la joven Theurge, le dijo así: Formad parte de mi séquito inmortal y os garantizo conocimientos y secretos que ni en vuestras visiones más salvajes hayáis podido siquiera imaginar. Nunca más volveréis a necesitar a vuestros espíritus de conocimiento si me servís. Pero Selina, más sabia de lo que el antiguo había creído, se negó a perder su alma, sabedora de que en realidad el ofrecimiento que se le hacía la privaría de la voluntad de conocer. Furioso, su interlocutor le susurró extrañas palabras durante largas noches hasta que Selina perdió la razón.

Justin, el Galliard de la manada tuvo que soportar la tentación de verse a sí mismo como el bardo más famoso de su tribu. Puedo ofreceros historias y canciones que se remontan más allá de la antigua Grecia. Yo he visto cosas que vos jamás soñaríais, dejadme que os las cuente y sed vos el narrador de un mito tan antiguo y poderoso como yo mismo. Pero Justin no quería escuchar los oscuros relatos que su interlocutor pudiera contarle y mucho menos tener que repetirlos, así que se negó. Se dice que su sangre sirvió de tinta para escribir su propia elegía.

A Frederick, el Philodox, le ofreció el poder de conocer las mentes y los corazones de los hombres y de ser capaz de eliminar cualquier injusticia mientras le sirviera. Vos tenéis la verdadera naturaleza de un autentico juez, puesto que parecéis conocer bien la esencia de las cosas en sí mismas. Abstraeros pues de toda pasión y contestadme ¿Acaso os pido yo que me sirváis en vano? Junto a mí podréis ser un verdadero juez de los destinos de mis siervos, seréis dueño de sus vidas y dueño de terminar con ellas. Cuenta la historia que sintiéndose tentado por la proposición del vampiro, se sintió culpable de no cumplir con su deber con la letanía y el mismo puso fin a su vida atravesándose el corazón con su Klaive.



Y Finalmente, en la última noche, le toco el turno a Urdekar Beawulf y el vástago habló así: Vos sois un auténtico líder, puesto que os preocupáis de vuestros inferiores. Siendo así, estoy seguro de que me comprenderéis, puesto que yo comparto vuestras inclinaciones. Servidme y serviréis a vuestro pueblo. Nada os pediré, excepto fidelidad, y en cambio mucho será lo que he de ofreceros: paz y prosperidad para vos y los vuestros, libertad para seguir vuestro propio destino durante siglos... y todo esto a cambio tan solo de vuestros votos de servidumbre. Bebed tres veces de mí y regid vuestro destino. Servidme y seréis libre. Y cuenta la leyenda que Urdekar impuso durante un momento su voluntad sobre la del antiguo y consiguió atacarle, venciéndole y escapando de la abadía, consiguiendo así la paz y la prosperidad para las generaciones venideras, además de inscribir su nombre con gloria en infinidad de canciones y otras historias.

Y así, los Garou del Clan de los Aulladores al Viento no volvieron a oír jamás el nombre de Viggo, que reiría en silencio y en solitario durante bastante tiempo en su lóbrego refugio en la abadía de Northampton.

LA FÓRMULA SECRETA

COMANDOS DE GUERRA

Esta aventura está pensada para ser jugada entre 5 u 8 jugadores en 3 ó 4 sesiones de juego. En ella los jugadores interpretarán personajes miembros de la policía militar secreta del ejército de tierra alemán, denominada GFP (*Gefepo* o *Geheime Feldpolizei*).

POR YAGO ALONSO Y JUAN CARLOS HERREROS

Los personajes forman parte de una unidad estable de la GFP, es decir, se conocen desde hace tiempo. El personaje que posea el valor más alto en la característica de mando tendrá el grado de comisario (equivalente a capitán) mientras que los demás personajes ostentarán el grado de inspector (equivalente a teniente). Deberás realizar la creación de los personajes de forma conjunta para facilitar que las habilidades de la unidad estén complementadas. Los miembros de la GFP no realizaban entrenamiento como unidades de operaciones especiales, pero puedes permitir que todos los personajes lleven en activo desde el principio de la guerra.

Las labores de la GFP eran muy variadas y consistían, principalmente, en el contraespionaje, el interrogatorio de prisioneros, la localización de agentes enemigos, la prevención de sabotajes, el control de permisos de viaje, la persecución de la propaganda subversiva, etc. Además también eran responsables de todas las investigaciones necesarias para los juicios militares del personal del ejército de tierra.

Los oficiales de la GFP en el transcurso de sus investigaciones tenían una gran cantidad de posibilidades. Entre ellas, estaban autorizados a vestir de paisano o a llevar el uniforme que considerasen apropiado para sus investigaciones (aunque este uniforme perteneciera a otra unidad o no fuera de su mismo grado), además tenían autorización para atravesar cualquier puesto de control, utilizar los medios de comunicaciones que necesitasen, recibir los suministros que necesitasen con prioridad y utilizar libremente cualquier medio de transporte. Ello no significa que los miembros de la GFP tuvieran carta blanca para hacer lo que quisieran. Todas sus actuaciones eran analizadas por sus superiores minuciosamente y cualquier exceso castigado severamente.

Localización de la aventura

Rumania es un país europeo situado en la península balcánica a orillas del Mar Negro. Durante las dos grandes guerras del siglo XX se ha visto forzado a participar debido a su importante posición estratégica. En 1939, limitaba con la Unión Soviética y Alemania. Los alemanes, a los que no se les había escapado la importancia de Rumania, desarrollaron, desde mucho antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial, una intensa labor diplomática conducente a ganarse, cuando no controlar, al gobierno rumano. Además, la existencia de los pozos petrolíferos en Ploesti hizo que la adhesión rumana fuese una cuestión prioritaria para la diplomacia alemana. Así, en 1941 el gobierno pro-germano rumano firmo el Pacto Tripartito lo que le llevó a verse involucrado en la guerra del lado del Eje.

Fue la existencia de esos mismos campos petrolíferos de Ploesti lo que llevó a los Aliados a llevar una política de bombardeos sistemáticos contra las fábricas y carreteras del país y los que, en última instancia, orientaron la dirección de los ataques de las ofensivas rusas en 1944.

La aventura se desarrolla en Rumania a mediados de Agosto de 1944. Las tropas soviéticas están en la frontera, su avance es imparable y se espera que capturen Rumania en las próximas semanas o días. El ejército alemán y rumano tratan de hacerles frente con sus mermadas fuerzas. Por otro lado la falta de combustible comienza a ser un problema preocupante para las tropas nazis que se ven obligados a racionarlo.

Al inicio de la aventura, los personajes están destinados en Bucarest, capital de Rumania, donde, mientras el ejército alemán y rumano se desmorona a su alrededor, se dedican a investigar las redes de la resistencia rumana pro-soviética.

La trama de la aventura

Los alemanes llevan ya varios años investigando la forma de obtener combustible sintético para no depender del petróleo y solventar así su escasez de combustible. Una de estas investigaciones ultrasecretas se está llevando a cabo en una pequeña abadía de Rumania donde un inminente investigador rumano lleva trabajando varios años bajo la supervisión de sus colaboradores-carceleros de la SS.

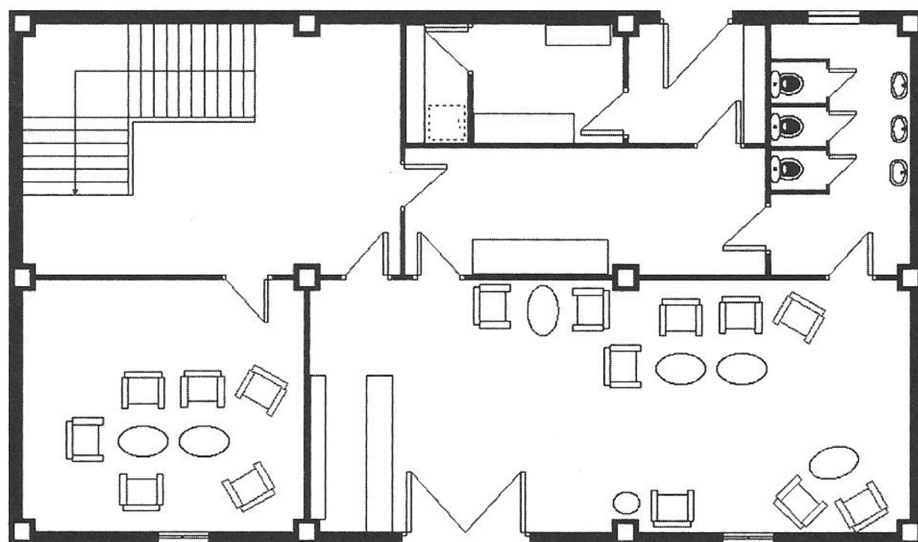
La investigación está a punto de concluir con éxito pero una serie de pequeños accidentes fortuitos han retrasado notablemente los trabajos, o al menos eso es lo que creen los oficiales de la SS. En realidad, el profesor ya ha obtenido la fórmula completa del combustible sintético así como su proceso de fabricación



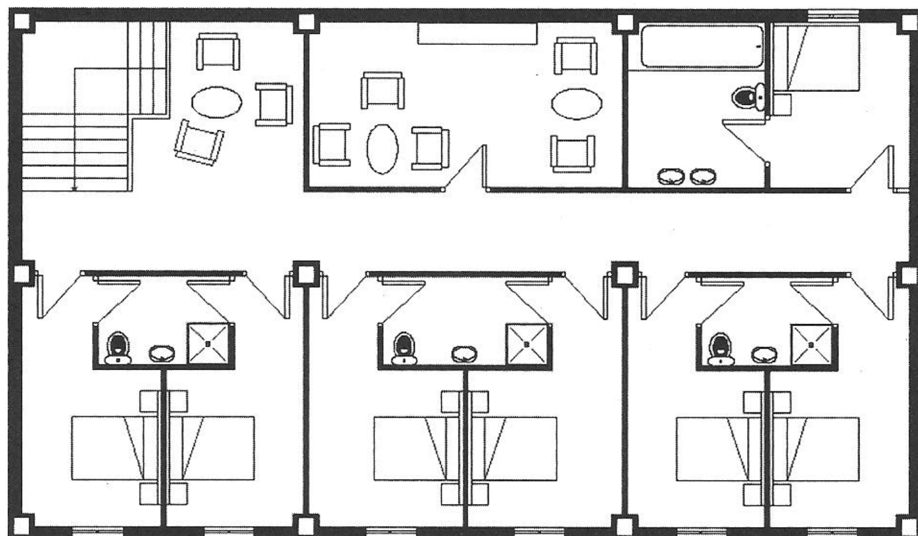
en masa, pero lo mantiene en secreto y para justificar la falta de resultados delante de sus captores ha provocado pequeños sabotajes.
Debido a la peligrosa proximidad del ejército Soviético el Alto Mando alemán ha dado ordenes a un Capitán de la Gestapo, llamado Klaus Heuer, de dirigirse a la abadía para evacuar todo el material científico y escoltar al profesor a Berlín para que continúe allí sus trabajos. Además, se cree que en Berlín se le podrá incentivar mejor para que concluya definitivamente sus estudios.

En su viaje de Berlín a la abadía, Klaus Heuer se ha detenido unos días en Bucarest, en el hotel *Groikna*, mientras obtiene en secreto de los mandos alemanes de la ciudad los camiones y conductores que necesita para la evacuación de la abadía.

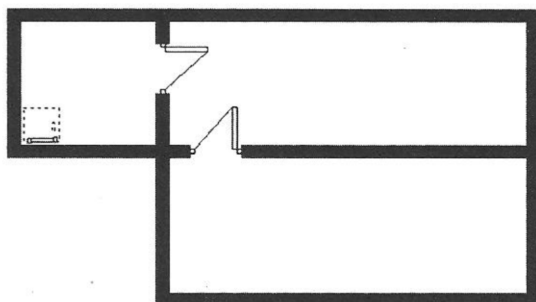
BURDEL



Planta Baja



Primera Planta



Sótano

Una de las señoras de limpieza del hotel que trabaja desde hace tiempo para la resistencia comunista rumana descubre toda la documentación y se lo comunica a sus contactos. En una indiscreción de Klaus Heuer, decide visitar un famoso prostíbulo de la capital muy frecuentado por otros oficiales alemanes. Lo que el capitán, ni ningún otro alemán podía imaginar, es que en un sótano secreto de dicho prostíbulo se encuentra el cuartel de una cédula de la resistencia comunista rumana.
En el instante de inicio de la partida, el cadáver de Klaus Heuer está escondido en los sótanos del burdel y piensan deshacerse de él en cuanto les sea posible. Mientras tanto, otros dos miembros de la resistencia se dirigen hacia la abadía para hacerse pasar por Klaus Heuer y su chofer con la misión de obtener toda la información posible y rescatar al profesor. Si esto no es posible las instrucciones son eliminar al profesor y evitar a toda costa que los alemanes obtengan la fórmula del combustible sintético.
La localización de la abadía y la naturaleza de las investigaciones que se realizan ha sido comunicada por la resistencia al servicio de inteligencia soviético que prepara por su cuenta una acción de comandos para tomar la abadía.

El prostíbulo

La partida se inicia cuando los personajes reciben la denuncia anónima de una ciudadana en la que se afirma que un local de la resistencia comunista está situado en los sótanos de una conocida casa de citas. El prostíbulo es uno de los más lujosos de la ciudad y es frecuentado habitualmente por oficiales alemanes. Por este motivo es un escondite muy bueno para la resistencia puesto que a ningún oficial alemán se le ocurriría organizar un registro y de esta forma están

puntualmente informados de la idas y venidas de los alemanes.
Los personajes deberán organizar una redada para capturar a todos los miembros de la resistencia teniendo especial cuidado de no incomodar a ningún alto mando nazi. En el momento en el que los personajes acudan al burdel habrá en él 10 oficiales alemanes (3 de ellos en las habitaciones superiores) y 12 mujeres (3 de ellas con los oficiales en las habitaciones). Una de las mujeres, la mayor, es la regente o *madam* del burdel y otras dos, las más jóvenes, son las encargadas de la cocina y de la limpieza de las habitaciones. El único hombre del burdel, además de los miembros de la resistencia escondidos en el sótano, es el camarero del salón.
En el registro posterior a la redada los personajes podrán encontrar armas, una radio, una imprenta, gran cantidad de folletos subversivos, una cartera de bolsillo que tan sólo contiene una tarjeta del hotel *Groikna*. Pero sin duda, el descubrimiento más inesperado es el de una caja que contiene un cadáver.
Primera Planta: Esta planta está destinada a las habitaciones de los visitantes del hotel. Cada dos habitaciones comparten el cuarto de baño. Todas ellas están lujosamente decoradas: los cabeceros de la cama son de estilo antiguo, las lámparas son grandes y con muchos adornos, las sábanas son de seda, las cortinas son gruesas y en caso de bombardeo ocultarían completamente la luz del interior. Como ya se ha comentado, tres de las habitaciones estarán ocupadas en el momento de la redada. La habitación cuya ventana da al patio trasero (al fondo del pasillo a la izquierda) está reservada para aquellos invitados que desean pasar por el local de forma discreta. La dueña del prostíbulo la utiliza a veces con aquellas de sus trabajadoras que caen enfermas. El saloncito interior de esta planta está destinado para descanso de las mujeres del burdel. Los sillones que hay junto a la escalera no suelen estar ocupados y están más para adornar y llenar el enorme hueco de la escalera que para ser usados. Tan sólo en caso de grandes fiestas han llegado a tener algún uso.
Planta Baja: Al burdel se entra directamente al salón principal. Está ricamente decorado con grandes lámparas arañas y en la pared imitando a candelabros. Los sillones, de cuero, están dispuestos en pequeños grupos alrededor de mesas bajas donde los visitantes pueden dejar sus copas. En el salón, si el burdel está abierto, habrá varios oficiales alemanes y bastantes mujeres, escasas de ropa, que estarán riendo sus gracias. De vez en cuando alguna saldrá o entrará con alguno de ellos a través de la puerta que da a las escaleras. A la izquierda, según se entra en el local, está la barra. En ella, estará siempre Ion, el camarero del burdel, atendiendo todas las peticiones. A los oficiales les servirá alcohol del bueno, a las mujeres se lo servirá muy rebajado.
A la izquierda del edificio hay un salón pequeño, decorado mucho más lujosamente que el anterior, que está destinado a aquellas personalidades que visitan el hotel y que desean un poco de intimidad.
Al fondo del pasillo están los aseos que también comunican a través de una puerta con el salón principal de la casa.
El cuarto sin ventanas en la parte posterior de esta planta es la cocina. A través de una puerta se accede a una alacena donde hay guardada bastante comida y bebida. En el suelo, oculto por cartones aparentemente arrojados casualmente en el suelo, está la trampilla que permite acceder al sótano.
Sótano: Todas las paredes del sótano son de hormigón y, aparentemente, parece que dicho sótano fue construido como refugio antiaéreo aunque ahora es un cuartel secreto de la resistencia comunista en Rumania. En la primera habitación encontrarán una larga mesa, restos de comida y a dos miembros de la resistencia que les recibirán a tiros. Si acaban con ellos, descubrirán además en la habitación varias cajas conteniendo armas, explosivos, propaganda subversiva y un mapa de Rumania. En la segunda habitación encontrarán una radio y una caja conteniendo un cadáver y un cartera de bolsillo con la tarjeta del Hotel *Groikna*.
Si los personajes se han mostrado muy cautelosos en su redada y han dado tiempo a los miembros de la resistencia a actuar, la caja conteniendo el cadáver habrá sido sacada al patio trasero donde esperaban que un camión viniera a recogerla para llevársela.

El cadáver

El cadáver está en ropa interior y presenta un profundo corte en la garganta. La ropa interior es del ejército alemán pero no podrá encontrarse ni el uniforme ni ningún tipo de documentación. Cualquier médico confirmará que apenas lleva un día muerto.
Los personajes deberán tratar de identificar al cadáver. Para ello el procedimiento más directo sería interrogar a algún superviviente de la resistencia. Otra opción para identificar el cadáver puede ser hacerle una foto y mostrársela al recepcionista del hotel Groikna. Ninguno de los trabajadores del burdel, a excepción de la *madam*, conoce la identidad del muerto.

El hotel

El Hotel Groikna es un lujoso palacio de cuatro plantas de Bucarest donde se hospedan todos los oficiales alemanes que pernoctan en la ciudad. Varios soldados montan guardia permanentemente y se sigue un riguroso control de visitas.
Sin embargo la seguridad no es tan buena como a primera vista parece. Una de las mujeres de la limpieza de la residencia es una espía que se dedica a husmear entre las pertenencias de los oficiales que allí se hospedan, para luego informar a sus contactos de cualquier información que considere importante. De este modo, la resistencia tuvo conocimiento de la existencia de Klaus Heuer.
Planta Baja: En esta planta es donde está la recepción y los distintos comedores y salas de estar del hotel. Así mismo está la cocina y las dependencias del servicio del hotel y de los soldados de la guardia.
Primera y siguientes plantas: El resto de las plantas son todas iguales entre sí. En ellas están ubicadas las habitaciones de los huéspedes. Hay unos pequeños cuartos para guardar los materiales del servicio de limpieza y junto a las escaleras unos pequeños descansillos, amueblados como sala de estar, donde es fácil descubrir siempre a uno o dos oficiales charlando entre ellos. El recepcionista del hotel no podrá identificar a Klaus Heuer a menos que le enseñen una foto o le enseñen el cadáver. Si le preguntan por alguien que se hubiese interesado en las últimas horas por el burdel, recordará tres nombres (uno de ellos será el de Klaus Heuer). Si le preguntan cuáles de esos oficiales aún no han regresado al hotel, él indicará dos habitaciones: la 201 y la 303. El casillero de recepción de la 201, además de la llave, está vacío, mientras que en el casillero de la 303 hay un mensaje cifrado. Un personaje que superara un chequeo de burocracia con dificultad normal, sabría que la clave es la utilizada por la Gestapo.
La habitación 201: Según entren los personajes en la habitación llegará por el pasillo el huésped de la misma. Les preguntará, con aire de superioridad, que hacen los personajes en su



habitación. Tras un vistazo a la misma, les acusará de haber estado tocando sus cosas y de haber revuelto entre sus papeles de Alto Secreto. El inquilino de la 201, Werner Mozter, es general de la Werchmacht y no se sentirá intimidado por los papeles ni por la autoridad de los personajes. Tan sólo si alguno de los personajes comenta que a la Sra. Mozter no le agradará saber nada sobre su visita al burdel, el general se mostrará colaborador.

Los papeles de la habitación 201 han sido revueltos por la camarera del hotel. Esta es la pista más clara que tendrán los jugadores para saber que dicha camarera existe.

La habitación 303: Esta es la habitación del capitán Heuer. Si los personajes la registran encontrarán con dificultad fácil una serie de papeles donde se dirigen a Klaus Heuer como capitán de la Gestapo, así mismo hallarán un carnet de un club de campo de Berlín con la foto de Klaus Heuer. Con dificultad normal, encontrarán en un cajón de la mesilla un mapa de Rumania (de esos de propaganda que suele haber en los cajones de los hoteles) donde hay trazada varias rutas desde la frontera rumana con Rusia hasta la frontera con Hungría. Muchas de estas rutas tienen anotaciones. En algunos puntos hay una R, en otros una GP y en los menos X. Con dificultad normal, encontrarán un maletín bajo la cama cerrado con llave. Si lo abren, encontrarán una serie de papeles, marcados como Alto Secreto, en los que se ordena a Klaus Heuer evacuar un laboratorio de investigación sito en una Abadía cercana a la frontera con Rusia. En la orden se incluye la necesidad de acompañar al investigador y a todo el material de su investigación a Berlín. Dentro de la almohada y con dificultad difícil, podrán encontrar un ejemplar de una guía turística de Rumania. Los jugadores no lo sabrán, pero deberán preguntarse porque este libro estaba tan escondido. En realidad es el libro de claves del capitán y es fundamental para poder descifrar el mensaje que hay en el casillero de Klaus Heuer de la recepción.

El mensaje

El mensaje que está en el casillero de Klaus Heuer es una sucesión ininteligible de números. Para descifrar este mensaje es necesario que los personajes hayan encontrado el libro que está bajo la almohada. La primera cifra, que será de tres dígitos indica la página del mencionado libro que se ha de consultar. Las otras, que son todas de cuatro cifras, indican las dos primeras la línea de la página y las dos siguientes la letra de esa línea. Si los personajes superan un Chequeo de Transmisiones con Dificultad Muy Difícil podrán leer el siguiente mensaje: *Urge finalizar misión antes de 48 horas. HG.*

Somos de la opinión de que, en los juegos de rol, puede ser divertido dejar que los jugadores inten-

ten resolver los enigmas antes de que lo hagan los personajes. Para ello, puedes utilizar cualquier libro que tengas en casa y codificar el mensaje con la indicaciones dadas antes.

El viaje a la abadía

Los personajes pueden ir a la abadía en su vehículo oficial. Cualquier suministro o combustible que necesitasen lo conseguirían fácilmente con sus acreditaciones como policía militar. El viaje resultará bastante penoso. En dirección contraria a los personajes circulará un torrente de gente: soldados derrotados, tanto alemanes como rumanos, que arrastran su equipo de campaña hasta las nuevas posiciones asignadas por el Alto Mando, civiles que transportan como pueden las pocas pertenencias que les quedan. Y en las cunetas los cadáveres abandonados de aquellos que no han podido aguantar el esfuerzo del camino. Cualquiera que observe la escena comprenderá que esa es la imagen de un ejército derrotado en franca retirada. Los personajes deberán realizar un chequeo de moral.

La abadía

La abadía, situada muy cerca de la frontera soviética, fue construida en las épocas finales de la Edad Media con una clara influencia de otras similares que existían en la Europa Occidental. Todo el conjunto está rodeado por un muro de piedra de 3 metros de alto cuyo único acceso es la torre. En su interior hay tres edificios que han sido ocupados casi completamente por la guarnición alemana. Hay una cuarta construcción, bajo tierra, que ha sido construida por los alemanes y de la que muy poca gente tiene conocimiento fuera de la abadía. Esta se comunica a través de unas galerías con los aposentos del comandante y con el almacén. Y como búnker antiaéreo permite que se lleven a cabo las investigaciones sin molestias.

Durante el día el patio de la Abadía es recorrido por cuatro patrullas de dos soldados cada una. Por la noche este número se ve reducido a dos patrullas.

La Torre: Inicialmente fue construida como atalaya desde la que se podía vigilar el valle cercano. En el momento de la partida, los alemanes le han dado la misma utilidad, pero a diferencia de los monjes de la Edad Media, ellos han colocado en lo alto una ametralladora MG.42 servida día y noche por dos hombres. Así mismo, otros dos hombres vigilan las proximidades del monasterio continuamente. La torre es de planta cuadrada y de una altura de 7 metros. Bajo ella hay una puerta de madera que permite entrar en la abadía. Uno de los laterales de la torre alberga el primer tramo de la escalera de acceso a la parte superior de la misma. El resto de la torre, por encima de la puerta, es hueca y la escalera continúa su ascensión por el interior. En un rellano intermedio se hallan los mecanismos de elevación del rastrillo, pero este hace mucho tiempo que fue sustituido por gruesas puertas de hierro.

Las Caballerizas: Este edificio albergó inicialmente las caballerizas, pesebres y establos del monasterio, pero a finales del siglo pasado su interior fue reformado para transformarlo es una hospedería. Así, en la planta superior se acomodaron las habitaciones y la inferior fue reservada a cocinas y salones para lo huéspedes. Cuando llegaron los alemanes reformaron la planta baja, tan sólo dejaron la cocina, y el resto lo dedicaron como barracones para la tropa. El edificio tiene 6 metros de altura y su cubierta es de teja sobre una estructura completamente de madera.

Granero: Los antiguos monjes de la Abadía utilizaban este edificio para guardar el grano y demás alimentos en las que se basaba su alimentación. El uso no ha variado mucho, ya que los alemanes lo utilizan para guardar municiones y armas. Sobre la entreplanta habrá siempre una pareja de soldados con una ametralladora MG.42 apuntando a la puerta. El edificio tiene 5 metros de altura y aunque su cubierta también es de teja esta es mucho más vieja y se nota más descuidada. En el suelo, entre las cajas de suministros del Ejército, hay una trampilla que permite acceder al Búnker.

La Iglesia: La Iglesia es de un claro estilo gótico temprano. Se nota cierta ligereza en sus estructuras, aunque aún se mantienen ciertos elementos de períodos anteriores como los contrafuertes. Anexa a la iglesia hay tres estructuras para los distintos usos de los monjes: el claustro, espacio rectangular y abierto que los monjes usaban para pasear y meditar, las celdas, donde también está las cocina y el comedor para los monjes y que no están siendo usados por los alemanes, y la casa del Abad, actualmente ocupada por el Comandante. Desde una de las estancias de la casa del Abad y a través de una trampilla se puede acceder al Búnker.

El Búnker: Todo él está construido en hormigón y enterrado a 10 metros por debajo del nivel del terreno. Las habitaciones apenas tienen un poco más de 2 metros de altura. La electricidad se obtiene a través de un pequeño generador diesel y el agua para los aseos y el laboratorio procede de un depósito que a su vez está comunicado con la Casa del Abad. En el interior del Búnker es donde se están desarrollando las investigaciones del combustible sintético.

Los Sucesos de la Abadía

Si los personajes han descubierto a la camarera del hotel y tras algunas horas de duro interrogatorio, sabrán que un falso Klaus Heuer ha ido a la abadía con la intención de llevarse al profesor. Si no, no sabrán nada de la existencia de éste en la abadía.

Los personajes llegarán a la abadía cuando ya está anocheciendo y observarán en el interior de ésta dos camiones (Kfz15) preparados y llenos de bultos. Estos camiones son los que ha traído la resistencia rumana y el falso Klaus Heuer para llevarse al profesor y a todo su material científico. Si los personajes actúan con astucia podrán detener al falso oficial alemán y a sus dos ayudantes (los dos conductores de los camiones) sin violencia. Si dan tiempo a los miembros de la resistencia a percatarse de que algo va mal, cogerán como rehén al profesor y, si es posible, al comandante alemán de la abadía e intentarán escapar con los camiones. Los personajes no saben nada de la existencia del búnker subterráneo y es muy posible que los miembros de la resistencia se atrincheren en él. e intenten aguantar hasta la llegada de las tropas rusas.

Los miembros de la resistencia no saben nada sobre los planes de las tropas soviéticas. Si saben que el ejército ruso ha sido informado de la existencia de la abadía y de las investigaciones que allí se están llevando a cabo. Nada saben de la eminente ofensiva soviética, aunque suponen que será en unas pocas horas, ni del ataque con comandos a la abadía.

Cuando los personajes consigan capturar a los miembros de la resistencia y rescatar al profesor, el siguiente paso evidente es sacarlo de la abadía y llevarlo hasta Bucarest o Berlín. Si intentan partir inmediatamente, cualquier personaje que supere una tirada de Burocracia recordará que no es muy conveniente circular por las noches por carretera, ya que las luces de los camiones delatarán su presencia a los aviones enemigos a kilómetros de distancia. También sabrá que circular por una carretera



a oscuras es la manera más sencilla de tener un accidente.

Los comandos soviéticos

Son avisados por los miembros de la resistencia rumana ante la necesidad de evitar que los alemanes puedan obtener la fórmula del combustible sintético. Dada la escasez de tiempo el Alto Mando Ruso tan sólo tiene tiempo de enviar a tropas veteranas de primera línea a las que no ha podido preparar excesivamente para asaltar el objetivo. El plan soviético consiste en superar el muro por la parte posterior. Cuatro hombres se encargarían de preparar la voladura del almacén, mientras que otros cuatro hacen lo propio con las caballerizas. Los soviéticos creen que los laboratorios están situados en la iglesia o en alguna de las dependencias que hay alrededor de ella. Por ello, destacarán a seis hombres para tomar dichas instalaciones y rescatar al profesor. Otros cuatro hombres se quedarán en el muro para encargarse de las patrullas. Para los comandos soviéticos la vida del profesor es un objetivo secundario. Ellos deben impedir que el profesor siga trabajando para los alemanes y como segundo objetivo capturar cualquier documentación científica sobre el combustible sintético.

Si los personajes deciden quedarse por la noche en la abadía serán atacados por los comandos soviéticos y deberán defenderse como puedan.

La emboscada de la resistencia

El falso Klaus Heuer tenía previsto partir esa misma noche con los camiones hasta un punto donde la carretera pasa entre un bosque donde se había citado con los miembros de la resistencia local para entregarles al profesor. La clave que había establecido con ellos era encender los faros tres veces para avisar de esta forma que era él quien viajaba en los camiones. Si los camiones pasan por ese punto de la carretera sin hacer la señal y sin detenerse serán atacados por 15 miembros de la resistencia. Estos dispararán primero contra las ruedas de los vehículos con el fin de detenerlos, para posteriormente empezar a disparar contra los ocupantes. Ni que decir tiene que la vida del profesor, un colaboracionista desde el punto de vista de la resistencia, les importa muy poco.
Si los personajes esperan en la abadía hasta la mañana siguiente y sobreviven al ataque de los comandos soviéticos, esta emboscada no se producirá. La resistencia no actuaría de día. Además, al no aparecer los camiones por la noche y ante el temor de que todo haya sido descubierto, habrán vuelto a sus refugios en las montañas.

El final

Cuando los personajes se dirijan a Bucarest volverán a repetirse las escenas de huida a lo largo de la carretera, pero un chequeo de descubrir hará notar a los personajes que los soldados viajan sin sus armas y que los civiles viajan sin apenas equipaje. Es una huida generalizada muy cercana ya al pánico ante el avance ruso. Un caza-bombardero podría atacar varias veces a la columna y de paso a los personajes.
En la capital rumana, los personajes no serán felicitados por su trabajo ni serán condecorados. Los mandos se encargarán del profesor (que metiéndole en un avión lo mandarán a Berlín) y a los personajes se les ordenará recoger o destruir los archivos de su competencia y trasladarse a su nuevo destino en Hungría. Estamos a 30 de Agosto, los rusos han capturado Ploesti (única fuente de petróleo que le quedaba a Alemania) y al día siguiente entrarán en Bucarest...

NO SIN MI HIJA

CYBERPUNK

Módulo no oficial para Cyberpunk, para un grupo relativamente pequeño (unos 4 jugadores) que prefieran la investigación o incluso el rol a la pura violencia, y que desde luego no sean adictos al armamento pesado. Detrás de todo esto hay una película cuyo nombre nunca supe, protagonizada por Michael Caine y Nathalie Wood.

POR PABLO VEIGA CÓRDOBA





Primer día

Un trabajo fácil

Al final de un día asqueroso como cualquier otro, los PJs (o uno de ellos) están en su casa, aburridos o drogados. Una noche como cualquier otra, con los ruidos de siempre: sirenas, alaridos, disparos, la lluvia ácida cayendo contra los cristales, los AV que pasan rasgando la noche... Y pasos apresurados en el pasillo, que terminan con alguien que, al parecer, quiere abrir una puerta nueva en donde ya tienen la puerta. Cuando abren, se les cae encima un hombre de unos 40 tacos, vestido con ropa hortera a lo hawaiano, y que lleva una guitarra eléctrica y una maleta, tipo Samsonite, cromada y con el asa rota. El tipejo, si no lo matan antes, cerrará la puerta y les pedirá silencio. Aguanta la escena un par de minutos, que los PJs intenten hablar o sacar armas, para que él les pida silencio, con el dedo en los labios, una y otra vez, así hasta que se desesperen. Luego, el tipo se presentará y les ofrecerá un trabajo.

Se llama Kurt Cobain (*Sí, era mi padre*), y es de Florida. Está de vacaciones. No se esconde de nadie. *Bueno, tal vez de mi suegro. Bueno, no es exactamente mi suegro. Qué más da, la chica era guapa y lo nuestro era amor auténtico. SSh. Que siempre me han perdido las mujeres, que no me controlo. Si encontrara a mi hija podría rehacer mi vida, olvidar todas las ansias, fundar un hogar, lo que he soñado siempre. La vida de la carretera, cada noche un local distinto y una chorba nueva, ya es demasiado. Si encontrara a mi hija...*

Se trata de que los PJs encuentren a la niña, que se llama Tania. Cobain les enseña un holo de una niña de unos 6 o 7 años, bastante guapa. El problema es que hace unos 20 años que no la ve. *Éramos jóvenes, alocados, una niña no era lo más apropiado para la vida que llevábamos en la loca Florida. Y además iba a verla al hospicio todos los meses.* El problema es que un mes le dijeron que la niña había muerto, y no se lo creyó. Preguntando acabó por encontrar a un tipo, un empleado de limpieza del hospicio, que le dijo que en realidad la habían vendido, y que era así como se financiaba el centro. Luego la vida lo fue llevando de un sitio a otro, y no ha podido venir a buscar la pista de la niña hasta ahora. Su contacto de entonces, un tal Jaspers, vive en Night City, y tal vez sepa algo. Pero él quiere buscar por su cuenta. Por lo que le dijo Jaspers hace 20 años, la había comprado un tal Enrique Valera. No sabe más. Él, mientras los PJs buscan a la niña, va a buscar a Jaspers.

¿Que por qué la busca? ¿Acaso un padre necesita una razón para buscar a su hija? Además, ahora puede retirarse. La vida le va mucho mejor. Y tiene algo para ella, quiere dejarle algo para cuando él ya no esté.

Paga a los PJs según tengas acostumbrado, teniendo en cuenta que en principio es un trabajo fácil, sin tiros ni nada por el estilo. Pero, al mismo tiempo, Cobain tiene prisa y dinero (la maleta), así que presionará para conseguir un buen trabajo. Él se pondrá en contacto con ellos, ya que no sabe dónde va a estar y tiene que moverse mucho, por lo de su suegro. Por cierto, que en ningún momento se ha separado medio milímetro de la maleta. ¿Que qué hay en la maleta? Bizcochos. Ropa. Discos. Cada vez una cosa distinta.

Sólo para tus ojos, máster

La historia de Cobain es cierta y todo, o casi. Lo de la niña es verdad, y la pista de Enrique Valera es la buena. Hace ahora unos 20 años, Enrique Valera, el Presidente Ejecutivo de la

KURT COBAIN

Sí, como mi padre, un rockerillo de finales del siglo pasado. Viene siendo Keith Richards dentro de una camiseta hawaiana, pura moda de Florida. Aparte de eso, tiene unos 40 tacos, y es evidente que pesan los kilos y los excesos, no los años. Cuando era joven conocía bien la calle, y sigue siendo duro, pero este baile le queda grande. Sus puntuaciones son irrelevantes, a menos que los PJs decidan merendárselo.



Corporación de Juegos de Azar M+D (la mano detrás del Casino La Hacienda, por ejemplo), se casó con una chica muy maja, su amor loco. El problema es que ella había tenido una vida muy activa, como actriz de sims y, en ocasiones, como bailarina de braindance, y tenía dos niñas, mellizas. Cuando conoció a Valera y decidieron casarse, escondió a las niñas, entregándolas a una "institución benéfica". Algún tiempo más tarde, Enrique se enteró de lo de las niñas, y sin decirle nada se fue a buscarlas al hospicio, para encontrarse con que sólo estaba una. La otra, oficialmente, había muerto. Para que su mujer no lo supiera, compró otra niña que se parecía muchísimo a la primera, y le dijo que había encontrado a las dos. Sólo le confesaría la verdad muchos años después, en su lecho de muerte.

Francisco, el hermano de Enrique, estaba con él cuando compró a la niña, y lo sabe todo, excepto lo de la confesión final. Por último, la niña comprada es Mariana, pero eso tampoco importa especialmente, como verás más adelante (ver *La gran explicación*). Tampoco importa si Mariana es hija de Cobain o no.

La maleta es una caja fuerte ambulante, y dentro tiene... el material del que están hechos los sueños. Es decir, ni idea. Todo el mundo quiere esa maleta, pero nadie puede abrirla, así que no hay más que dejar que los PJs sueñen. Cobain se la birló a un jefe mafioso de Florida, a modo de plan de jubilación, y desde su punto de vista es la herencia que quiere dejar a su hija.

Segundo día

Un poco de información

Si buscan en la calle o a través de sus contactos, pueden encontrar la información siguiente:

– **Cobain**. En la calle nadie sabe nada. Al fin y al cabo, es un recién llegado. Sólo si algún PJ tiene un contacto en Florida, directa o indirectamente (Conocimiento de la Calle, dif 25), puede llegar a enterarse de que es un rockero poco importante, y que hay un par de colegas que lo andan buscando mucho. Esta información, en cualquier caso, tardará un par de días en llegar.

– **Valera**. Los Valera son una familia rica, dueños de buena parte de las acciones de la corporación M+D, que se dedica a los juegos de realidad virtual, al braindance y semejantes. Están especializados en los Juegos de Rol de nueva generación, y se dice que manejan bastante dinero. La familia en concreto vive en los Jardines West Hill (*Guía Urbana de Night City*, p90). Son Francisco Valera, cuñado del difunto Enrique, que es quien lleva los negocios familiares, Marina y Mariana, las hijas y herederas de Enrique, y la madre de las chicas, que lleva años enferma y está oficialmente loca. Por cierto, Francisco es bastante conocido en determinados ambientes como cliente habitual de locales de juego fuerte y de prostitutas de lujo, preferiblemente asiáticas.

– **Jaspers**. Con Conocimiento de la Calle 15+ se encontrará a un tipo que responde a los antecedentes dados por Cobain, y que ahora tiene un almacén de chatarra y piezas para coches en algún sitio al borde de la Zona.

En casa de los Valera

Por tanto, se impone pasarse por casa de los Valera. Allí, la seguridad es importante: patrullas corporativas continuas y cosas semejantes. Nadie se va a parar a cachear a los PJs a menos que tengan mala pinta, pero si montan jaleo los seguratas se les echarán encima en menos de 1 minuto, y contarán con refuerzos pesados en menos de 5. Todo es lujoso y brillante. Esta es la cara bonita de la vida, colega. La casa de los Valera es uno de los edificios más antiguos de la zona (tiene unos 20 años, y fue el regalo de boda de Enrique para su mujer). Tiene dos pisos, y su parte trasera se abre directamente a una zona ajardinada. Dentro de la casa, tendrán los siguientes encuentros:

1. **El criado japonés** que les abre la puerta y les autoriza a entrar. Sólo accederá a llevarlos ante Francisco o una de las dos chicas. Es inmutable, imperturbable, insumergible.
2. **Francisco Valera** pasa casi todo su tiempo en el invernadero, rodeado de plantas tropicales y de pájaros de verdad, de los de carne y hueso. Suda y bebe constantemente, y ofrecerá a los PJs un trago largo de algo que parece alcohol puro y que sabe a madera, como si fuera whisky de verdad y no lo que beben los PJs habitualmente. Si le comentan algo de la historia de Cobain o preguntan por el origen de alguna de las chicas, se ofenderá y preguntará si son periodistas. Dirá que ya está harto de tener que contar la misma historia, y que creía que todo había quedado aclarado hace 20 años. Cuenta la versión oficial de la historia, la de que tras casarse Enrique fueron a Florida a buscar a las dos chicas, y que las èncontraron en un hospicio. Puede demostrarlo, con fotos y documentos del hospicio, así como con recortes de prensa del corazón de lá época, donde aparecen noticias sobre la boda y sobre la adopción por Enrique Valera de las dos hijas de su mujer, así como referencias al oscuro pasado de ella. No dirá una sola palabra de lo

MARINA VALERA

Caliente, caliente.
INT 7, **REF** 7, **TEC** 4, **FRI** 8, **ATR** 9, **SUE** 8, **MOV** 6, **TCO** 5 (medio), **EMP** 8, **Carrera** 18, **Salto** 4
Habilidades: Vida Social 7, Arreglo Personal 6, Vestuario 7, Percepción Humana 4, Seducción 8, Advertir/Notar 5, Cultura general 2, Baile 4, Interpretar 6, Idioma: español 7.
Ciberequipo: Implante anticonceptivo, wearman, lentillas de colores (cambian de color con sus emociones, del azul habitual a un hermoso color miel cuando intenta seducir), wonderbra 2000.

MARIANA VALERA

Equipo: bolso, joyas, pitillera.
Una versión refrigerada de su hermana. Suave, educada, pero más borde que un piano. Alérgica al contacto físico.
INT 8, **REF** 6, **TEC** 4, **FRI** 6, **ATR** 8, **SUE** 6, **MOV** 6, **TCO** 5 (medio), **EMP** 8, **Carrera**, 18 **Salto** 4
Habilidades: Vida Social 6, Arreglo Personal 5, Vestuario 5, Percepción Humana 5, Advertir/Notar 4, Cultura general 4, Buscar libros 3, Experta: perritos 5, Idioma: español 8.
Ciberequipo: ninguno.
Equipo: bolso, joyas, dos doberman.

DOBERMAN

Grrr.

FRANCISCO VALERA

Un ejecutivo de mediana edad, dedicado a los excesos: gordo, grasiento, alcoholizado, adicto a media docena de drogas de diseño, al juego y a las mujeres. Con todas estas dotes, se explica que su situación financiera vaya de mal en peor, y que haya estado desviando dinero para cubrir sus gastos. Eso sin contar que su mala gestión ha estado ha punto de llevar a la ruina el negocio familiar. Intenta aparentar riqueza y clase, pero no hay quien lo arregle.
INT 8, **REF** 6, **TEC** 7, **FRI** 6, **ATR** 3, **SUE** 6, **MOV** 4, **TCO** 7 (medio), **EMP** 5, **Carrera** 12, **Salto** 3
Habilidades: Recursos 8, Advertir/Notar 4, Arreglo personal 3, Buscar Libros 4, Cultura General 4, Mercado de valores 5, Percepción Humana 4, Persuasión 5, Vestuario 4, Vida social 3, Pelea 4, Armas Cortas 4, Experto: Pájaros 6, Idioma: español 8.
Ciberequipo: Procesador neuronal básico, Chips de memoria, Zócalo, Ciberojo derecho con Pantalla LED.
Equipo: Fed Arms X-22, mucho whisky, tarjeta Trauma Team.

MAMÁ

Antigua actriz de sims, hoy en bastante mal estado (eso pretende aparentar, para no tener que mezclarse en las batallas familiares). En cualquier caso, es una mujer hispana de mediana edad, extremadamente delgada (mantiene una cierta obsesión por no engordar), pálida, con pinta de loca. Luego, como sabemos, es la única cuerda de todo el follón, y está mucho mejor de lo que parece.

BILLY PATE

Colombo y MacGyver en uno. Un hombrecillo desaseado, inofensivo, pero capaz de liar a quien sea y de largarse de donde sea como sea. Escurridizo, viscoso, casi invisible. Aparte de eso, es un anglo de mediana edad, tirando hacia los 60, que ha conocido mejores tiempos. Trajes gastados, poco más.
INT 10, **REF** 8, **TEC** 6, **FRI** 9, **ATR** 5, **SUE** 8 **MOV** 9, **TCO** 6 (medio), **EMP** 6, **Carrera** 27, **Salto** 6
Habilidades: Recursos 6, Advertir/Notar 4, Arreglo personal 3, Buscar libros 7, Cultura general 4, Mercado de valores 2, Percepción Humana 5, Persuasión 7, Vestuario 3, Vida social 4, Contabilidad 5, Esconderse/Evadirse 8, Derecho 9, Esquivar 6.
Ciberequipo: ninguno.
Equipo: Tarjeta Trauma Team, tonterías varias (pañuelos, navajita multiusos, chicle, etc.).

de la niña comprada, aunque sí hará preguntas con curiosidad. Luego, los mandará a paseo, y amenazará con enviarles a sus abogados si le molestan.

3. **Marina**. Si no hablan directamente con ella, hará aparición mientras hablan con Francisco. Pasará junto a las paredes acristaladas del invernadero, semidesnuda, con ropas translúcidas, sinuosa y exuberante. Se dirigirá a uno de los PJs en cuanto salgan del invernadero, tratando de seducirlo y de enterarse de qué negocios tiene un tipo tan duro con el gordo de su tío. Qué bonita es esa pistola, qué es eso tan grande que tienes en el bolsillo, etc. A la nena le gusta la marcha, pero lo que más le gusta es seducir y dominar, tener a los hombres pendientes de ella y ardiendo. Le han contado la versión oficial de la historia, y es lo único que sabe. Finalmente, propondrá al PJ de turno que se vean en un sitio más íntimo al día siguiente, a las 7 de la tarde: el Café del Pingüino, en Charter Hill, un bar de lujo para niñas pijas. No acepta una negativa.

4. **Mariana**, paseando por los jardines con su pareja de doberman. Es la versión borde de su hermana. Viste de un modo mucho más discreto, aunque se nota que su ropa es cara, y no le gusta demasiado hablar. Parece tímida y retraída, y se comporta de un modo educado pero distante.

5. Si en algún momento se "pierden" por la casa, llévalos a la planta alta, donde está el dormitorio de **Mamá**. Es la madre de las chicas, pero lleva enferma y loca varios años. Su conversación es incesante, y está intercalada de insultos, gritos, peticiones de ayuda y desvaríos diversos.

Hogar, dulce hogar

De los Valera no sacarán mucho más por ahora, así que tarde o temprano volverán a casa. Allí se encuentran la cerradura forzada (bien forzada, sin destrozos), y dentro hay un tipo fisgando: es Billy Pate , un anglo de unos 50 años, delgado y viscoso. Se comportará pacíficamente en todo momento, sin resistirse a nada de lo que le hagan los PJs (dentro de un orden). Dice que es abogado, y de hecho lo es. Trabaja por libre, y se dedica a indemnizaciones y escándalos diversos. Un picapleitos, vamos. Si le presionan, dirá que vino a proponerles un trato: él llevará el caso de la hija comprada de los Valera, a cambio de un porcentaje. Cuenta lo mínimo, e insiste en que todo se sabe en la calle. Pate es el típico picapleitos, charlatán y tramposo, y tiene más vidas que un gato. Antes de que lo rompan, y mientras juegan con él, llama Cobain por teléfono: ha encontrado a Jaspers. Billy Pate aprovecha la pausa telefónica para esfumarse. No importa cómo lo haga, simplemente desaparece. Si en algún momento posterior investigan en la calle, una tirada de 15+ identificará a Billy Pate como un picapleitos con una dirección postal y un teléfono como único medio de contacto (no parece ni tener oficina). Una tirada de 20+ descubrirá que trabaja para Francisco Valera: se encarga de lavarle la ropa sucia con las señoritas que contrata y de llevarle las deudas de juego. Cobain les cita en una habitación de la pensión Widmark, en el Distrito Norte, un antro de mala muerte (*Night City*, p62). Cuando llegan lo encuentran tirado en la cama, hecho un asquito. Ha recibido una paliza de su suegro, o eso dice. Ha enviado un paquete a los PJs, para que se lo guarden unos días y, en último caso, se lo den a su hija cuando la encuentren. Como él no puede ir, les pide que

MATONES

Trabajan para la Mafia (¿y eso qué es?), que en Florida está algo mejor que en el resto del universo conocido. Es decir, típicos macarras italianos, con camiseta blanca de asas, caspa y pistolones. El maletín es suyo, y no hay más que hablar. Además, tienen una especial obsesión por no dejar testigos. Y no sueltan palabra, claro, que lo suyo es la familia.
Para las cifras, tú mismo. Dales caña, pero sin armamento pesado. La idea es que haya uno o dos que vayan sobreviviendo, que lleguen a tomárselo como algo personal. Además, sufren el síndrome del asesino cucaracha, que lo matas y lo vuelves a matar, pero no hay manera de acabar con él. El resto son prescindibles, y los van contratando sobre la marcha.





visiten a Jaspers en su nombre: tiene un almacén de chatarra en alguna parte al límite de la Zona.

Chatarra de varios tipos

Dependiendo de cómo se lo hayan montado, será más o menos tarde. En principio, deberían tener tiempo para ir a la Zona de día, con lo que no tendrían demasiados problemas para llegar hasta el almacén de Jaspers. Si prefieren ir de noche, allá ellos. El almacén es exactamente lo que indica su nombre: chatarra y cuatro paredes, la típica nave industrial de unos 30 metros de largo por 20 de ancho, absolutamente vacía. En una esquina, al otro extremo en diagonal desde la puerta, está el montacargas que lleva hasta la oficina, que está colgada del techo a una altura equivalente a un primer piso.

1. Planta del almacén. Chatarra, chatarra y más chatarra.

2. Montacargas y escalerilla. En el montacargas caben perfectamente unas 6 personas, y tiene una puerta de metal que se corre desde el techo. Si no cierran la puerta, el montacargas no funciona. La puerta tiene CP10, lo mismo que las paredes y el techo.

3. Oficina. Una mesa y un par de sillas. En la mesa no hay prácticamente nada. Jaspers no se preocupaba demasiado por el negocio, ya que en realidad se ganaba la vida alquilando el almacén para encuentros entre bandas y arreglos de los que prefería no saber nada. Chatarra, aparte de una escopeta recortada, modelo del siglo pasado, con dos cartuchos disparados en su interior. La escopeta está tirada en la silla tras la mesa.

4. Cuarto privado, con un catre y un lavabo. Ahora lo ocupa el cadáver de Jaspers, que está atado a la cama y que ha sido torturado por un profesional bastante sádico.

Si dejan vigilancia en la puerta o en la planta de abajo, al poco tiempo llegará Marina, y comenzará el diálogo sensual de siempre. Si no hay vigilante, subirá en el montacargas hasta donde estén ellos. Por lo visto, Jaspers la llamó e intentó chantajearla con la historia de la niña vendida. Ella, que sólo conocía la versión oficial, se asustó y decidió pagar. No sabe nada del muerto, y se sorprenderá mucho si lo ve o si la presionan. Tiene un AV-taxi de Combat Cab esperando en la puerta, y no, nadie le dijo que este no es un barrio adecuado para una dama.

Mientras juguetean con Marina y con el cadáver, llega la caballería. Si hay guardia abajo, lo sorprenden un par de tipos con cuchillos. Si no hay guardia, suben en el montacargas y hablan con los PJs antes de sacar las armas. Están muy mosqueados, quieren la maleta y a Cobain y no tienen escrúpulos. Ayer por la noche encontraron a Cobain cuando salía de casa de los investigadores, y lo mantearon un poco, pero Cobain logró huir matando a uno de ellos, así que vienen preparados para cualquier tipo de gresca. De todos modos, tampoco van a quedarse a que los maten, así que si tienen problemas gordos saldrán por pies, dejando que un compañero que se quedó abajo asegure la zona con una Arasaka Rapid Assault. No estaría mal que pillaran como rehén a alguno de los PJs o a Marina, para obligarlos a mover un poco el culo.

Al despedirse, Marina recuerda lo de la cita. Si en algún momento el PJ elegido muere o queda incapacitado, sigue con otro, sin problemas. Tampoco rechaza a las mujeres.

Hogar, dulce hogar II: el retorno

En casa, otra vez Billy Pate, justo igual que en el encuentro anterior. Mientras hablan con él, vuelve a llamar Cobain: Jaspers le llamó justo después de que ellos salieran, y ya ha encontrado a Tania. Les cita para cuando tengan el paquete, en la pensión. Pate, para variar, se escabulle.

Tercer día

La cita

El Café del Pingüino es el sitio más pijo que te puedas tirar a la cara, y las copas son carísimas. La seguridad es buena, así que nada de beber por la cara, y a ver qué pinta tiene el PJ. Marina, en cualquier caso, no aparece. Cuando el PJ haya esperado hasta el aburrimiento y decida marcharse (o decidan echarlo), aparece Mariana, con cara de susto y hablando en susurros. Le dice al PJ que su hermana no podrá venir, y le invita a sentarse y a una copa. Luego, tras meterse de un trago un brebaje de color verde brillante, se echa a llorar y a moquear contra el hombro del PJ. Cuando se le pasa, le pide su ayuda, ya que su tío Francisco la ha chantajeado, amenazando contarle a su madre que en realidad la compraron (la historia de siempre otra vez), etc. etc. Mariana está preocupada en realidad por su madre, e insiste en que eso probablemente la mataría, que su salud es muy débil y que no está en condiciones de vivir con esas sorpresas. Además, teme tener que irse de la casa y dejarla en manos de Francisco y de Marina, que son ambiciosos y no la trataría bien (vamos, que se desharían de ella para controlar en solitario las riquezas de la familia). Y seguro que la desheredaría, aunque no es el dinero lo que le preocupa sino su madre.. La preocupación de Mariana es sincera, casi demasiado sincera. Quiere contratar a los PJs para que la ayuden, buscando pruebas de la vida privada de Francisco con las que equilibrar el chantaje, aparte de investigar el asunto de la compra de la niña, a ver si es o no verdad y si ella es o no Tania.

Hogar, dulce hogar III

Así que los PJs volverán tarde o temprano a casa, después de todas las gestiones callejeras que se les ocurran. Es de noche, otra noche más, y llueve. Al llegar, encuentran la puerta forzada otra vez, y dentro está... no, no está Billy Pate, sino Cobain. El problema es que está un poco muerto, digamos bastante apuñalado. A partir de este momento, y a toda pastilla, se van produciendo varias entradas:

1. Un cartero con el paquete.
2. Marina, contando la misma historia que Mariana. Se interesa mucho por el paquete.
3. Suena el teléfono. En cuanto uno de los PJs contesta, se corta. Eran los chicos malos, que a continuación van a subir a buscarles las cosquillas a los PJs. Traen muchos refuerzos, y esta vez van en serio. Y eso que todavía no han visto la maleta. A partir de aquí, es de esperar una ensalada de tiros y mamporros por las escaleras y ascensores del edificio. Marina intenta un par de veces largarse con la maleta, adoptando un vuelo indiferente, pero **no lo consigue** (a menos que los jugadores no sumen ni media neurona entre todos). Eso sí, continúa con las proposiciones deshonestas. Finalmente, los PJs despistan a los malos y se van a un lugar seguro, digo yo. Marina desaparece. ¿Y ahora qué?, dirán todos.

En medio de la nada, parece que todas las pistas apuntan hacia Francisco, que cuando menos está jugando a dos bandas. Así pues, se impone una visita de cortesía. Cualquier otra posibilidad no lleva a ningún sitio. La maleta, por su parte, es invulnerable, o casi. Tiene CP 40 y una cerradura de Dif 30, a doble nivel: Seguridad Electrónica y Forzar Cerraduras. Un cachivache de lujo, todo un tesoro en sí mismo. Cualquier técnico tardaría un par de días en abrirla, y cobraría un par de miles de europavos sólo por probar. Además, es una patata caliente. En la calle se está extendiendo el rumor de que alguien de Florida anda en busca de una maleta muy importante, que está muy cabreado y no se va a cortar un pelo. Ni la abuela de los PJs cargaría con el muerto a estas alturas. Aunque se deshagan de ella, los mafiosos seguirán teniendo cuentas pendientes con ellos (*"Me has tocado, y te dije que no me tocaras. No soporto que nadie me toque. Odio que me toquen. Te voy a matar"*). A estas alturas, es un asunto personal.

En casa de los Valera II

Cuando aterricen en casa de los Valera es de esperar que sea de noche, así que tendrán que planteárselo en plan infiltración silenciosa, para no alertar al equipo de seguridad de Arasaka que pulula por ahí. En la casa no hay nadie, aparte de los perritos, con quienes tendrán un muy agradable encuentro. Mientras registran, oyen entrar a alguien: Billy Pate, que no se da cuenta de que ellos están ahí y se pone a registrar los papeles de Francisco. Billy puede contarles que Francisco, evidentemente, sabe quién es la chica comprada, y que la está chantajeando para hacerse con el dinero de la madre. Intenta que declaren loca a Mamá, para que el control efectivo de las acciones pase a sus manos de una vez por todas. Pero la Madre se ha puesto buena de golpe, y la familia se ha largado de viaje a Crystal Palace, vamos, a la Luna.

Así que se impone salir pitando para el Aeropuerto Metropolitano. Da lo mismo la hora que sea, el vuelo está a punto de salir, incluso si han esperado al día siguiente. Para completar la cosa, de camino se tropiezan otra vez con los matones y se lía la gran persecución, más que nada para darle a Billy la oportunidad de escapar otra vez. Una vez se los hayan quitado del medio, llegan al Aeropuerto, encuentran el transbordador, compran o no los billetes y entran. Dos detalles:

– es un vuelo de lujo, así que cuesta una pasta. Si ellos no tienen suficiente dinero, dales pelas antes, sea por medio de alguna de las chicas o en casa de los Valera. El vuelo es en realidad un crucero que hace unas cuantas órbitas lentas alrededor de la Tierra antes de dirigirse a la Luna propiamente dicha.

– no hay manera en el mundo de pasar armas a través del control, a menos que estén dentro de cybermiembros blindados o con realskin. Cualquier intento violento lleva a la aniquilación total por parte del equipo de seguridad del aeropuerto, apoyado por los C-SWAT (1d6+2 minutos).

En órbita

Nada más entrar en el transbordador (todo muy pijo), un atento camarero se dirige a ellos y le birla la maleta a quien la lleve (*"Señor, su maleta, por favor"*, y zas, sin excusas; sólo se podría evitar con Sentido del Combate elevado y una tirada de TCO o de Reflejos 20+; el camarero tiene +20 en Hacer la Pelota y +15 en Birlar Maletas). Acto seguido, la echa en un carrito donde hay unas 20 o 25 maletas prácticamente iguales. Si intentan recuperarla, cogen por error (o no) la de una señora, y se monta la de dios.

Bromas aparte, durante el viaje, y a poco que se muevan por la nave, encuentran a Marina y Francisco (camarotes 154 a 157), que llevan consigo a Mariana, absolutamente drogada. Mientras hablan con ellos (es de suponer que en la intimidad del camarote, más que nada porque Francisco se resiste), alguien abre sigilosamente la puerta: Billy Pate ataca de nuevo.



Confusión, huidas, todo el mundo corriendo por los pasillos, en un itinerario que pasa por diversas zonas del transbordador hasta acabar en el salón principal, en pleno bar: allí, antes de que se maten entre ellos o de que los mate el equipo de seguridad del transbordador, aparece Mamá Valera y les pide que se sienten un momento con ella.

La gran explicación

Mamá, que estaba tomando tranquilamente el té con unas cuantas señoras de su misma edad y condición, parece haber mejorado mucho desde la última vez que la vieron: ahora es una mujer de mediana edad bastante atractiva, bien vestida y con un cierto aire de diversión. Así que cuando se sienten y se tranquilicen (si no lo hacen ellos mismos será el equipo de seguridad de la nave quien los tranquilice), la amable señora les explicará qué demonios está pasando.

Sabía lo de la niña desde hace años, porque su marido, Enrique, se lo dijo antes de morir. También sabía lo del chantaje de Francisco y su alianza con Marina para declararla loca, eliminar a Mariana y hacerse con todo su dinero. Pero Billy Pate, el sufrido Billy Pate, trabaja para ella y ha estado jugando al agente doble, así que nunca han podido llegar a hacer verdadero daño. Ahora, tras todos los follones, ha desheredado a Francisco y a Marina, y Mariana, a pesar de no ser hija suya, se quedará con todo. Lo que ya no sabe es si Mariana es hija de Cobain o no, ni quién es ese tal Cobain, ni qué hay dentro de la maleta, ni quién mató a Kennedy, ni le importa. Para ella, Mariana es su hija, y basta.

¿Alguna pregunta?

El gran final

Mientras su cuñada habla, Francisco se va poniendo de todos los colores. Cuando termina la historia, estalla y se tira encima de Mamá intentando estrangularla, mientras demuestra su amplio conocimiento del castellano. Aprovechando el jolgorio, para variar, Marina trinca la maleta y escapa. Gran persecución, con los siguientes participantes (por orden de entrada):

– Marina.
– PJs.
– los matones, que, a menos que los PJs los hayan exterminado antes, también han tomado el transbordador, y vaya, pasaban por allí (tal vez atraídos por el jaleo anterior).
– Francisco, una vez que Seguridad le impide rematar a Mamá.

El follón termina en la Sala de Evacuación, donde Marina se aprovecha de la confusión (qué raro) para activar la cápsula de salvamento y trincar la maleta, enviando a Francisco, los PJs y los matones al espacio. En la cápsula, tras las bofetadas de rigor, se impone la paz y un cierto espíritu de colaboración. Hay tres maneras de volver:

– dar marcha atrás al procedimiento antes de que la cápsula se suelte del todo (30 segundos, es decir, 10 asl).
– pilotar la cápsula.
– ponerse un trajecito espacial y saltar al espacio en busca de la nave, aprovechando al máximo la autonomía del motorcito individual (tipo jet-pack). Hay media docena de trajes.

Si no son capaces o no se atreven, la cápsula va en línea recta a la Tierra, tan pronto como se active el piloto automático, aunque no estaría nada mal retrasar la conexión para que deriven un poco y crean que van a ir a parar al espacio, la última frontera, allí donde ningún hombre ha estado antes.

Si algún PJ se había salido antes de que Marina cerrara la cápsula o si consiguen volver al transbordador, encuentran a la chica a poco que busquen, con la maleta muy muy agarrada. Intentará seducir a alguno de ellos, proponiéndole huir y desaparecer juntos. Una de romanticismo salvaje. Que hagan lo que quieran, o lo que les dicte su conciencia. De los mafiosos, ya hablaremos otro día, cuando volvamos a la Tierra. Et voilà.



SCHANNOR

STAR WARS

La presente aventura puede jugarse como continuación de la publicada en LÍDER59, o bien como una aventura independiente en la que a los personajes se les ha encomendado la misión de escoltar un transporte rebelde hacia una base secreta, topándose con una inesperada complicación por el camino. Al igual que en aquella ocasión, os ofrecemos las puntuaciones adaptadas a las dos ediciones del juego para que podáis disfrutar de esta historia con cualquiera de ellas. En el caso concreto de esta aventura, además, su naturaleza permite ubicarla indistintamente tanto en el periodo previo a la batalla de Endor como después de ésta.

POR ÁLEX FERNÁNDEZ

Introducción



los dos días de travesía por el hiperespacio, el convoy rebelde intercepta, mediante los canales de emergencia, un mensaje de socorro proveniente de la periferia de una nube de asteroides. El capitán Carey decide saltar al espacio real junto con el resto de la flotilla con la intención de analizar la situación con más detalle, pero consciente de que seguramente no tendrá mucho tiempo para ello. Tras unos minutos de tensa espera, el capitán se pone en contacto con los personajes a través de los comunicadores de la flota, explicándoles rápidamente que la señal proviene de una estación científica alienígena que al parecer está siendo atacada por piratas o mercenarios. Tras consultar con Takver, Carey ha decidido que los personajes transporten a un destacamento armado de diez hombres, encabezados por Gunn Dyrwinn, hasta la pista central de la estación atacada, situada en un asteroide, para rechazar el ataque y salvar tantas vidas como sea posible. *"No disponen de mucho tiempo. Sensores ha detectado la presencia de varias naves no identificadas en las proximidades, y no quiero arriesgar a los cazas del convoy si no es estrictamente necesario. Gunn y los suyos ya están en camino hacia su nave, llegarán en unos segundos. Buena suerte muchachos"*, concluye Carey. Tras despegar precipitadamente del hangar de la Equinoccio, la nave del grupo deberá sortear una nube de asteroides para llegar a las proximidades de la estación (dos tiradas Fáciles de *Pilotaje naval* o recibir 5D de Daño, a escala de cazas, por choque con pedrusco sideral).

El primer problema con el que se van a topar los personajes cuando lleguen al asteroide será las torretas láser que defienden los hangares. Aunque una ha sido destruida durante el ataque, las otras dos han sido ocupadas por los asaltantes y abrirán fuego contra la nave a Medio Alcance. Una de ellas está parcialmente oculta bajo un saliente rocoso, por lo que la dificultad para alcanzarla se incrementa en cinco. Si los personajes pretenden entrar en el hangar sin haber destruido antes los cañones, el piloto deberá sacar una tirada Muy difícil de *pilotar* para no ser alcanzado o no acabar decorando como grafitti abstracto las paredes del hangar, ya que tendrá que entrar a plena potencia si no se quiere exponer a varias andanadas a bocajarro.

En el hangar central el grupo rebelde descubrirá que gran parte del área se ha desmoronado debido a impactos de artillería y granadas, mientras que por el suelo se hallan los restos calcinados de varios miembros de la estación, sin que sus rasgos sean reconocibles. Gunn desembarcará rápidamente a sus hombres y los dirigirá al hangar secundario y al almacén de recambios, donde aun hay señales de batalla, mientras pide a los personajes que avancen hacia el observatorio, que es de donde proviene la señal de socorro. A lo largo del trayecto los personajes no sólo encontrarán escombros y material destruido, sino también los cadáveres chamuscados de personal del asteroide y de algunos mercenarios (si han jugado la aventura anterior reconocerán rápidamente los uniformes como los de la unidad de mercenarios que les atacó en Sarrabahn; además, un tiro Moderado o Difícil de *Razas Alienígenas* permitirá identificar a las víctimas del ataque como schannors, una especie recientemente descubierta). Mientras avanzan sentirán una fuerte detonación procedente de su punto de destino (un grupo de asaltantes ha volado las puertas del observatorio con detonita), así que tienen poco tiempo para llegar y salvar la situación. Cuando lleguen descubrirán a un grupo de cinco soldados

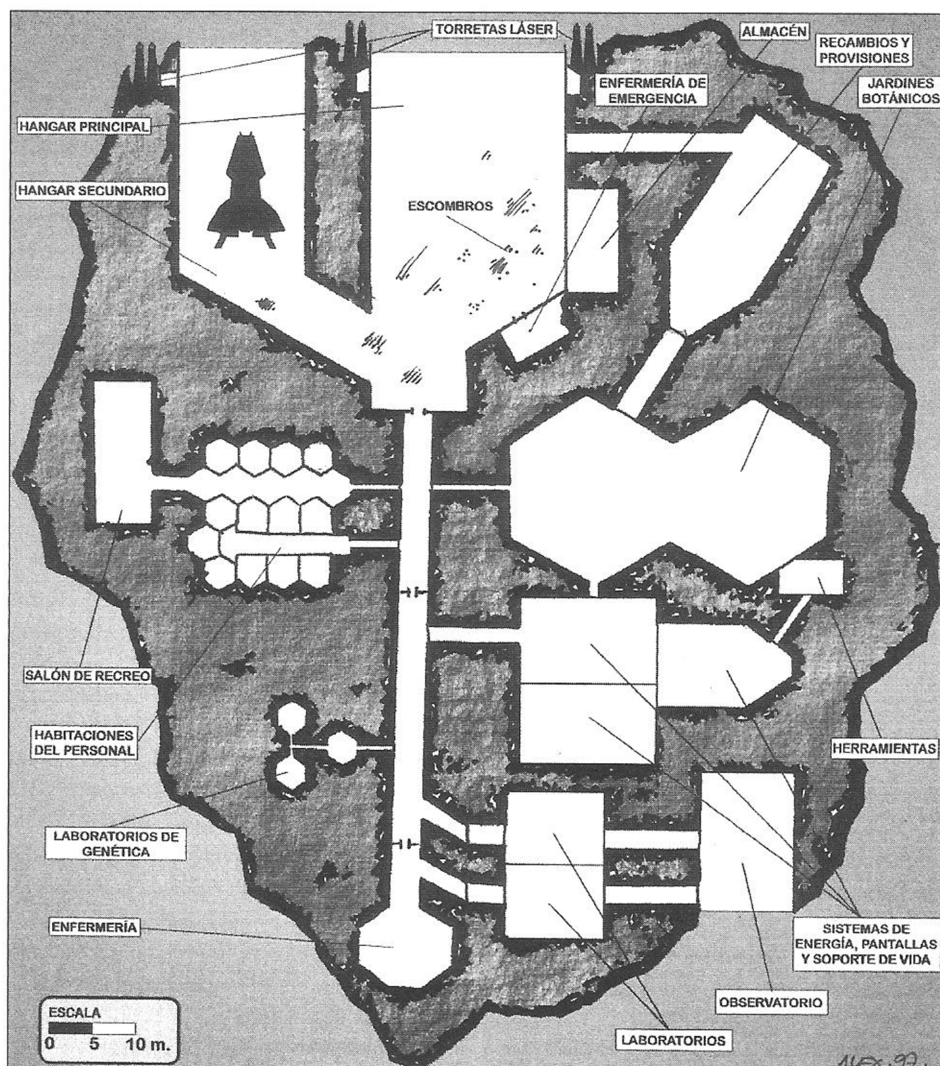
PUNTUACIONES

Las puntuaciones de este módulo son válidas tanto para la primera como para la Segunda Edición del juego (esta última aun no traducida), con lo que los que conocen la primera no tienen más que ignorar aquellos datos que les suenen a chino. Algunos datos sobre vehículos, naves o PNJs se han omitido por constar ya en guías y suplementos, o en el capítulo anterior de esta aventura. Con respecto a los imperiales, puedes considerar que uno de cada seis soldados de asalto sea un oficial, con 1D más en Bláster, Mando y Esquivar, así como un explorador de cada cuatro, con 1D más en Pilotar motojet y en Mando. Primann Carey es el capitán al mando del convoy rebelde, Gunn Dyrwinn el jefe de la escolta armada de dicho convoy (si no dispones de sus puntuaciones, que constan en LÍDER59, improvísalas; a título indicativo, Gunn tiene 3D en Fortaleza, 7D en Bláster, 5D+2 en Esquivar, 7D en Mando sobre sus hombres y 5D en Primeros Auxilios; sus hombres tienen 3D en Fortaleza, 5D en Bláster y 4D+2 en Esquivar); Mon Takver, por último, es el jefe de la misión diplomática embarcada en el Equinoccio, pero no es un hombre de acción. Se han indicado los poderes de que disponen los personajes con habilidades en La Fuerza, pero esta lista no es necesaria para los que jueguen con la Primera Edición.

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Si jugaste la primera parte, te recomendamos que lleves una lista con las bajas sufridas por los rebeldes, tanto en hombres como en equipo, de cara a futuras referencias. Si no la jugaste te recomendamos que consultes apéndice: puntuaciones *para saber quién es quién entre los PNJs; puedes improvisar sus valores de juego si los necesitas, o consultar LÍDER59.*





que acaban de dar cuenta de dos técnicos de la estación y va a por un tercer individuo al parecer muy joven, casi un niño. Nada más percatarse de la llegada de los personajes, los mercenarios (cuatro soldados y un capitán) se pondrán a cubierto y abrirán fuego contra ellos sin hacer preguntas.

Cuando todo haya terminado los rebeldes se encontrarán frente a un ser de aspecto felino, de grandes ojos rasgados, de esclerótica amarilla y pupilas de gato. Un espeso pelaje azul marino cubre su cabeza, de forma ovalada y similar a la del lince, rematada por largas orejas puntiagudas. La criatura se encuentra temblorosa y acurrucada en un rincón, mirando fijamente al grupo de recién llegados con sus grandes ojos alienígenas. Justo en ese momento irrumpirá Dyrwinn, con el blindaje chamuscado en un par de sitios y expresión ansiosa: *"Al fin os encuentro. Tenemos que salir de aquí por patas, una cañonera imperial nos ha dejado clavados a mí y a mis hombres en el hangar y ha recogido a esos malditos bastardos antes de que pudiéramos acabar con ellos. Coged a ese bicho –dice, señalando al ser– y volvamos al carguero, nuestros sensores han detectado más naves aproximándose a la base, ¡y no me gustaría quedarme a ver de qué clase son!".*

El "bicho" en cuestión no opondrá ninguna resistencia y se dejará llevar, pero permanecerá en un estado catatónico, mirando fijamente al PJ que tenga más pinta de "duro". Una vez en la nave deberán regresar veloces al Equinoccio. Gunn no ha perdido ningún hombre, pero tampoco ha hallado supervivientes en toda la estación. Si los rebeldes han capturado a algún mercenario no le sacarán mucho en claro. Su unidad fue enviada por los imperiales al sector para asaltar la base y robar un importante material genético experimental almacenado en los laboratorios del asteroide, con la orden específica de no dejar testigos del ataque. Sólo los oficiales conocen estos datos. No obstante, la implicación del Imperio queda clara desde el momento en el que sus naves han intervenido en el asalto.

TORRETA TURBOLÁSER DE LA ESTACIÓN SCHANNOR

Dotación: uno (Artillería naval 3D+2)
Armas: Dos cañones láser (fuego acoplado)
Escala: cazas
Control de fuego: 3D
Daño: 5D
Fuerza estructural: 4D

Embajadores de la Alianza

Salvada la papeleta, los personajes dejarán al "niño" en el puente de la Equinoccio (el PJ "duro" deberá quedarse, pues parece que aquél no quiere separarse de éste), para ver si pueden aclarar lo sucedido. El convoy rebelde efectúa un "microsalto" a otro punto distante de la nube de asteroides, para evitar a las naves imperiales que patrullan por la zona, y espera al desenlace. Éste se produce al cabo de cinco horas: Carey llama al grupo por los comunicadores, diciendo que han descubierto algo importante. De nuevo en el puente del carguero pesado, a los personajes se les comunica que el propio Skywalker ha tomado interés en el asunto: el niño es un "schannor", una especie poco conocida y recientemente descubierta que se mantiene neutral en la Guerra Civil. Al parecer tienen algún dominio de La Fuerza, y por los informes que Skywalker ha recibido del ataque (le ha sido imposible sondear telepáticamente al ser), los hechos acontecidos en la estación científica podrían poner a los hombres felino del lado de la Alianza. Sin embargo el tiempo apremia, pues tras lo sucedido en Sarrabahn la presencia imperial se ha incrementado considerablemente en el sector, y es muy posible que el Imperio ya esté a punto de firmar algún tratado con los schannor. Las órdenes de Skywalker son tajantes: una avanzada rebelde deberá dirigirse a Chafflock, el planeta natal de la especie, con el superviviente e informar de lo sucedido en la estación orbital, intentando ganarse la confianza de los nativos y desacreditar a los imperiales. Entre tanto, el Equinoccio aguardará en el cinturón de asteroides hasta que la circunstancias permitan reemprender el viaje. El Director deberá decidir si los PJs son acompañados en su misión por algún PNJ dependiendo de las habilidades del grupo (apuesto a que en el 80% de los grupos todo el mundo sabe disparar de fábula y no hay ni un puñetero diplomático...), pero lo mejor sería que fueran solos, con alguna pequeña escolta si acaso, para demostrar su valía y llamar la atención lo menos posible. Una vez en su nave y

con el niño a bordo, los personajes saltarán al hiperespacio para dirigirse al cercano espaciopuerto de Rhamis-Cal, en el planeta Chafflock.
Apenas emerjan al espacio real, los PJs se toparán con dificultades: los imperiales, en efecto, ya han llegado al sistema, y sus naves patrullan el área para evitar molestas infiltraciones rebeldes que puedan dar al traste con sus expectativas de establecer relaciones amistosas con los schannor. Así que se aproximen, una fragata aduanera, viendo que la nave recién llegada no responde al diseño nativo (y, desde luego, tampoco al del Imperio), se les echará encima a medio alcance y les exigirá que se rindan y se preparen para ser abordados. Si los personajes se rinden serán abordados por diez soldados de asalto, y si no oponen resistencia se les detendrá para proceder a su posterior interrogatorio, una vez que la fragata les haya transportado hacia un destructor imperial en el sistema Sarrabahn... más aún si encima los imperiales encuentran al "niño" a bordo de la nave. *Game Over*. Ahora bien, si, como es de esperar, los personajes oponen resistencia o intentan huir, la fragata abrirá fuego contra ellos. Una vez se hayan deshecho de ella (bien destruyéndola, bien abordándola, bien dejándola atrás) tendrán que superar aun a una inquisitiva pareja de interceptores TIE que tampoco ve con buenos ojos a los intrusos. Si juegas con la Segunda Edición haz las tiradas oportunas de *Sensores* para los imperiales. Si los PJs entran en *vuelo silencioso*, o con los sensores en modo pasivo, pueden escabullirse sin ser detectados.
Ya sobre el planeta verán, en medio de una densa jungla de vegetación rojiza, que la pista de Rhamis Cal es bastante simple, así como las instalaciones, pues la ciudad propiamente dicha se halla a unos setenta kilómetros del lugar. No obstante los personajes pueden quedarse sin habla cuando, desde el aire y no muy lejos de la zona de aterrizaje descubran una guarnición imperial en construcción, alrededor de la cual hay varias naves del tipo de transportes y fragatas aduaneras. Afortunadamente, del destructor que trajo los materiales ya no hay ni rastro, o al menos no se halla en una órbita próxima al planeta.
No se pondrá ninguna traba al aterrizaje de los PJs (los schannor no hablan Básico, pero ya disponen de traductores de este idioma). Tras aterrizar serán recibidos por el personal del lugar. Tiradas Moderadas de *Buscar* permitirán descubrir a dos oficiales imperiales que les observan desde el otro lado de las pistas mientras murmuran entre sí, aunque evidentemente la presencia de los schannor les impide intervenir como hicieran en el espacio.

SCHANNOR

(Para crear un PJ distribuir 18D en atributos, dentro de los límites mínimos y máximos estipulados):
Dados de atributos: 12D
Atributos mínimos/máximos:
DESTREZA: 3D/5D
PERCEPCIÓN: 2D+2/4D+2
CONOCIMIENTOS: 1D+2/3D+1
FORTALEZA: 2D/5D
MECÁNICA: 1D/2D+2
TÉCNICA: 1D+2/3D
Código de velocidad: 2D; Movimiento: 10/14
Talla: 2.0-2.5 metros.
Habilidades especiales: Garras: en *Combate sin armas* un schannor suma 1D a sus tiradas de daño debido a sus afiladas garras.
Factores de historial: Código de honor. Los schannor tienen un fuerte sentido del deber: siempre cumplen su palabra (aunque eso no excluye que pueda haber alguna oveja negra, como en esta historia, pero de ser así el Director es libre de asignar un punto de Lado Oscuro a un PJ schannor cada vez que éste rompa la norma, por ejemplo haciéndose político).

Los Schannor

Ya hemos dado una ligera descripción de ellos al hablar del superviviente, así que añadiremos poco más: los adultos suelen medir entre dos metros y dos metros y medio. El pelaje puede ser de color negro, rojo oscuro, índigo, caqui, blanco o amarillo, y no son raros los individuos con rayas atigradas o manchas. Se trata de una raza de notable agilidad. Su carácter suele ser altivo, noble y belicoso, pero moderado por una gran capacidad de autodominio. Su sociedad se organiza al estilo feudal, con nobles guerreros y un puñado de monarcas planetarios de gran poder y a veces enfrentados. Carecen de órganos de gobierno a nivel planetario, aunque sí disponen de una asamblea consultiva. Aparte de la sólida división jerárquica de la sociedad, a los schannor les caracteriza su amor a la meditación y a las artes marciales, su misticismo, su fortísimo sentido del honor, y el respeto a los vínculos establecidos con la familia, el clan y el monarca. Dominan las habilidades telepáticas y tienen rudimentarios conocimientos sobre La Fuerza, aunque sus disciplinas son coto exclusivo de los nobles y de una casta de monjes sacerdote. Tecnológicamente, sin embargo, los schannor están relativamente atrasados con respecto a los estándares imperiales: su navegación espacial es lenta y de corto alcance, muchos de sus vehículos funcionan aun con combustibles fósiles o hidrógeno (son raros los de repulsión) y en el terreno del armamento utilizan primordialmente armas blancas y lanzadores de proyectil sólido, aunque no desconocen la tecnología bláster. La arquitectura schannor es de edificios bajos, de arenisca roja o granito, con frecuentes cúpulas bulbosas y minaretes, todo ello rodeado de amplios y ordenados jardines y avenidas. En lo que respecta a la indumentaria, ésta recuerda, al igual que otros aspectos de su cultura, a la del Japón feudal.

Traición

La reacción de los schannor del astropuerto ante los personajes será tanto de perplejidad y sorpresa como de abierta sospecha. El personal de seguridad (acorazado con pesadas armaduras casi de estilo medieval complejamente ornamentadas) someterá al grupo a un breve interrogatorio sobre los motivos de su viaje y su procedencia, sobre todo tras comprobar que el "niño" es el primogénito del duque Valkar, el noble más poderoso de la región y señor de la región en la que se hallan. El superviviente no querrá separarse en ningún momento del personaje al que haya tomado como protector, y está claro que lo elevado de su rango y las extrañas circunstancias de su aparición exigen una investigación inmediata. Se indicará al grupo que deben dirigirse a la capital del lugar (la propia Rhamis-Cal, a setenta kilómetros) para explicar lo sucedido. Se les proporcionará deslizadores XP-38 y una escolta de cuatro guardias que viajarán en un deslizador adicional (recuérdese que los vehículos a repulsión son una rareza tecnológica en Chafflock; estos en concreto son uno de los frecuentes obsequios con los que el Imperio desea reforzar sus lazos con los nativos). No se pondrá ninguna pega a que los rebeldes conserven sus armas, ya que es bastante frecuente llevar una en este planeta (aun así, nada de bláster pesados de repetición, lanzagranadas o Estrellas de la Muerte de bolsillo, por favor...). Si los PJs no consiguen explicarse con claridad en la aduana, es posible que se les confine para ser interrogados más a fondo, incluso mediante suero de la verdad o sondeos telepáticos, al menos hasta que se decida su traslado a la capital. De llegarse a este extremo las armas sí serán confiscadas.
A los pocos minutos de viaje, a través de una amplia pista asfaltada rodeada de espesa vege-



tación, los personajes verán asombrados como varios impactos de bláster alcanzan al vehículo de escolta, que va cerrando la marcha, y lo dejan fuera de combate. De entre la maleza emergen tantas motojets como deslizadores más dos y comienzan a abrir fuego a medio alcance, especialmente contra el vehículo que transporta al superviviente. Tras dos o tres asaltos de persecución, los personajes comprobarán que las cosas se complican. En efecto, una pareja de andadores AT-ST obstruye el camino, disparando a discreción sobre los deslizadores. Las únicas alternativas de los jugadores (de rendirse nada, los imperiales les quieren muertos) son, o bien salirse de la carretera para internarse entre los árboles (la dificultad del terreno es de 13 para los XP-38 y de sólo 9 para las motos, más pequeñas) o bien intentar escabullirse entre las patas de los andadores (para lo que se requiere un tiro Difícil/Muy Difícil de manejar Repulsores), dejándolos atrás. Si optan por los árboles la cobertura que éstos ofrecen aumenta en 5 puntos la dificultad para impactar con las armas de fuego. No obstante, si optan por la tercera salida, la Vía Chochenaguer ("¿Imperiales a mí? ¡¡Venga yaaahh...!!"), es tu deber como Director de juego advertir a los jugadores que saquen un 15 en una tirada de Buscar, de que diez soldados de asalto se ocultan entre la vegetación flanqueando a los blindados.

Cuando hayan dejado atrás a los atacantes o se hayan deshecho de ellos, o bien cuando hayan pasado entre diez y quince rondas, el ataque cesará: la ciudad de Rhamis Cal aparece en el horizonte y los imperiales no quieren testigos de su ataque. Llegar al palacio no será difícil, pues se halla en el centro de la urbe y destaca claramente sobre el resto de los edificios como si de una pequeña isla edificada se tratara. Una vez en él, los personajes serán recibidos por una escolta armada que mostrará gran reverencia hacia el superviviente, aunque ellos serán tratados con un suspicaz distanciamiento. Si nada más presentarse ante el chambelán comienzan a soltar una retahíla de acusaciones contra los imperiales, aderezada con historias de ataques, persecuciones e intentos de asesinato, se les mirará con incredulidad. Sólo la presencia del joven impide que sean expulsados con cajas destempladas, y cualquier explicación que den sobre el porqué son acompañados por él será objeto de la misma incredulidad que las anteriores. Sea como fuere, Valkar se halla de viaje visitando sus comarcas septentrionales, y no volverá hasta el día siguiente. Debido a que Otamay (el nombre del superviviente, que les será indicado por el chambelán) se niega testarudamente a separarse de su "protector", respondiendo con ferocidad a cualquier intento de separarle de él (de hecho es la única circunstancia que le hace salir de su estado catatónico, y ningún vasallo de Valkar tiene la autoridad, ni el valor, de contradecir al primogénito de su señor), los personajes deberán pernoctar en un ala de palacio, en espera de entrevistarse urgentemente con el duque a la mañana siguiente.

Lo que los PJs no saben es que Iriator, el hermano de Valkar, ha pactado con el Imperio con intención de traicionar a su familia y hacerse con el poder, siguiendo a partir de entonces una política de clara adhesión a los imperiales a cambio de que éstos le ayuden en la consecución de metas aun más altas. Iriator informará de lo sucedido a sus aliados durante el atardecer, y éstos tenderán una emboscada a los recién llegados en sus alojamientos. Para facilitar las cosas, se requisarán todas las armas de los PJs, salvo las blancas, aduciendo motivos de seguridad, lo que no deja de ser lógico si pensamos que se hallan en una zona importante.

El alojamiento en cuestión se halla rodeado por jardines arbolados y cercados por setos de dos metros, todo ello dispuesto en terrazas rectangulares escalonadas en niveles de cuatro metros de altura cada uno y comunicados por escalinatas. Aparte de éste, no hay más edificios en ochenta metros a la redonda. Los más próximos son el palacio y varios silos. El edificio estará vigilado por cuatro guardias, puestos por Iriator y fieles a él: o sea, que no verán ni oirán "nada"...

Las estancias son amplias y espaciosas, sobrias pero cómodamente amuebladas y con amplios ventanales. Todas las puertas son correderas, excepto las de los dormitorios, las cuales disponen de una litera para dos ocupantes, una mesita, dos taburetes, un ropero y un holoproyector de comunicación interna externa. En suma, un lugar agradable... y plagado de micrófonos (que sólo serán hallados si los personajes se dedican a registrar exhaustivamente, obteniendo un 25 en una tirada de *Buscar* o de *Seguridad*).

Bien entrada la noche, agentes de la OIS imperial especialmente preparados asaltarán el edificio a escondidas. Dependiendo de la disposición de los personajes (que pueden conocer gracias a los micros y a sus visores infrarrojos) bien forzarán la puerta del recibidor, bien entrarán por la terraza o las ventanas empleando ventosas unidas a cables de tracción. Irán sala por sala. Si los PJs han cometido la imprudencia de no montar guardias (si lo han hecho, los centinelas pueden ser las primeras víctimas si no tienen los sentidos alerta) tendrán derecho a una tirada Moderada de *Percepción* cuando los atacantes entren en el cuarto en el que se halle cada cual. Cualquier PJ con habilidades de la Fuerza tendrá derecho a una tirada adicional de *Sentir*, de igual dificultad que la anterior. Los agentes lanzarán botes de humo y dispararán sus bláster en aturdir, con lo que además la operación será más silenciosa. Después sacaran a todos los personajes del edifi-

GUARDIAS DEL ASTROPUERTO/ GUERRERO SCHANNOR TÍPICO

Tomar las puntuaciones de un guerrero de Valkar con las siguientes modificaciones: carecen de poderes de La Fuerza, de puntos de personaje y de la habilidad de Mando. Reducir todas sus habilidades de combate en 1D.

MOTOJET IMPERIAL Z-74 DE ARATECH

Escala: deslizadores; Cobertura 1/4, Carga 3 kilos, Techo de vuelo 5 metros, Maniobra 3D+2, Velocidad/Movimiento 3D/140; 400 KPH, Casco 2D, Armas: un cañón láser a escala de deslizadores, Control de fuego 2D, Daño 3D, Alcances 3-30/100/300m.

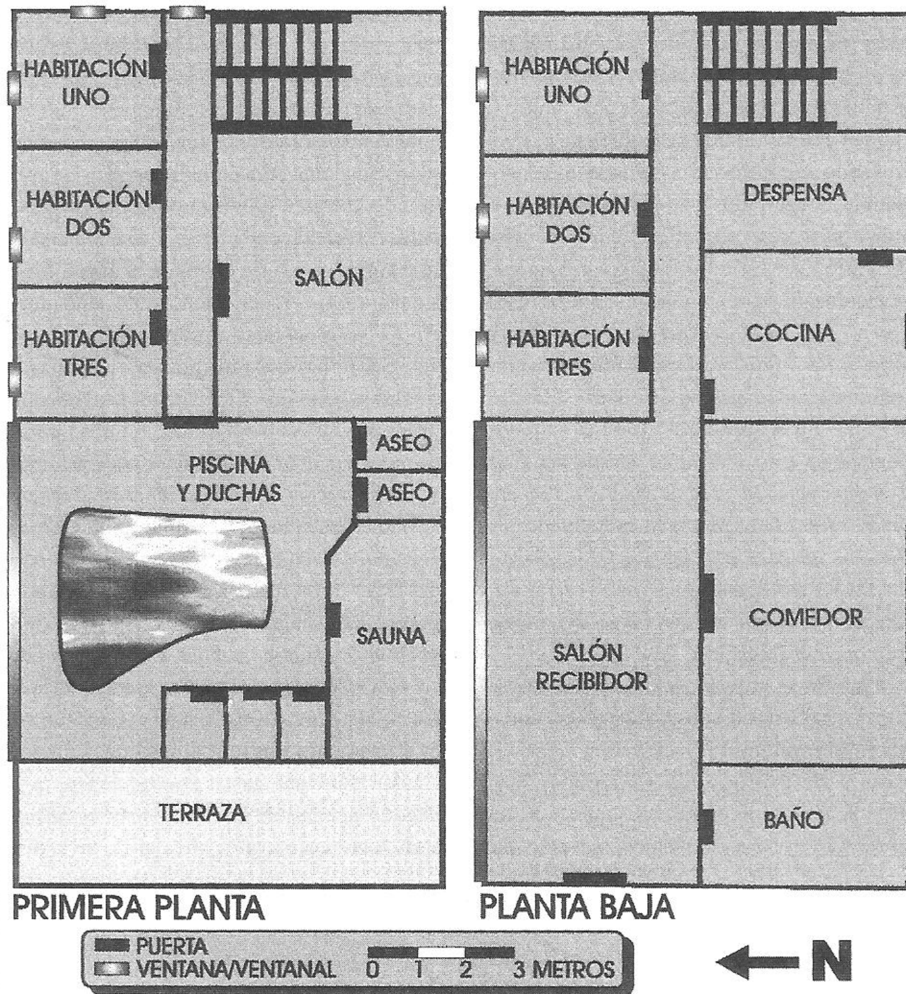
DESLIZADOR XP-38

Escala: deslizadores, Cobertura 3/4, Carga 5 kilos, Techo de vuelo 1 metro, Maniobra 1D, Velocidad/Movimiento 1D/35; 100 KPH, Casco 2D.

AGENTE DE LA OIS IMPERIAL

DESTREZA 3D, Blásters 5D+2, Parar sin armas 4D+2, Esquivar 5D+2, Granada 4D, Parar con armas 4D, Atacar con armas 5D.
CONOCIMIENTOS 2D, Supervivencia 4D, MECÁNICA 2D, Manejar repulsores 4D, PERCEPCIÓN 3D, Timar 6D, Esconderse 5D+2, Buscar 4D.
Fortaleza 3D+1, Escalar/Saltar 4D, TÉCNICA 2D, Demolición 3D, Seguridad 4D.
Puntos de personaje: dos cada uno.
EQUIPO: Visores infrarrojos (Reducen en 3D las penalizaciones por humo u oscuridad), pistola blaster pesada (Daño 5D), cargador, tres granadas aturdidoras (Daño 5D+1 en aturdir) gancho con cable de arrastre, casco con máscara respiratoria (+1D a la FOR contra todo tipo de daño, sólo en la cabeza) 2 granadas convencionales (Daño 5D) esposas (FOR 6D), 2 granadas de humo (-1D en un radio de dos metros a todas las acciones relacionadas con la visión; Eso incluye disparos que pasen a través de la zona afectada aunque el tirador no esté dentro de ella.





cio, incluyendo a Otamay, los meterán en uno o varios vehículos de tracción y los estrellarán en algún precipicio próximo: la versión oficial hablará de un intento de fuga frustrado... si los PJs no lo impiden antes.
Habrá un agente por cada PJ, más un jefe de equipo que dispone de un jet pack y un detonador térmico. Han llegado hasta palacio en deslizadores XP-38 estacionados en los linderos de los jardines. Intentarán huir a la que sufran dos o más bajas, o cuando el escándalo montado por el combate sea tal que no puedan llevar adelante el plan del accidente simulado, pero si se llega a este extremo tampoco dudarán en tirar la casa abajo, o incluso en pedir la ayuda encubierta de los guardias apostados por Iriator, antes de huir amparados por la oscuridad.

La Audiencia

Tras la agitada nochecita una escolta de diez guardias, esta vez leales, conducirá al grupo al palacio para ser interrogados por Valkar en persona. Éste sospecha que lo que ha ocurrido es que los personajes forman parte de un grupo responsable del ataque a la base científica. Los schannor sólo tuvieron tiempo de recibir la señal de socorro, y sus naves son demasiado lentas para haber podido realizar ya un examen detallado del área, así que aun no saben demasiado bien lo que ha pasado. Azuzado por su traicionero hermano, el noble puede creer que el grupo piensa pedir rescate por el resto de los que se hallaban presentes en la estación o incluso por su hijo, así que más vale que esta vez los PJs sepan explicarse con claridad (tiradas Moderadas de Negociar modificadas según lo bien o mal que se lo monten los jugadores; al interpretar a Valkar pónselo difícil, a fin de cuentas confía más en su hermano que en unos desconocidos). Ni que decir tiene que si algo malo le ha pasado a su hijo, Valkar entregará los rebeldes a los imperiales para que éstos dispongan de ellos a placer (otra vez el numerito del "intento de fuga que acaba en el fondo de un barranco"). Si no, y una vez logren convencer a Valkar, éste interrogará telepáticamente a su hijo, que al encontrarse en presencia de su padre comienza a recuperarse lentamente del trance catatónico en el que se hallaba. Sólo el PJ "mamá" podrá permanecer en la sala con ambos (para un schannor el proceso de sondeo telepático es lento, difícil e incluso peligroso, de ahí que no se tome esta medida como la primera hasta que los personajes no den un buen motivo para ello). Al cabo de dos horas, Valkar aparecerá en la puerta de la sala junto a su hijo y al PJ. Horrorizado por lo que acaba de descubrir, jura romper su pacto con los imperiales y expulsarles del planeta en cuanto logre el apoyo de los demás nobles, cosa fácil después de lo sucedido. Rodeándose de su escolta personal de quince guerreros el duque se encamina a la guarnición imperial con la intención de entrevistarse con el embajador imperial y exigirle explicaciones. Los personajes deberán ir con el duque, pero Otamay, que mejora progresivamente, se quedará en palacio. Valkar sólo comete un error: pedir a su hermano que comunique a los nobles bajo su mando que se reúnan con él en la guarnición llevando a todos sus guerreros. Por supuesto, Iriator piensa demorarse más de la cuenta...

La Batalla Final

Una vez frente a la guarnición semiconstruida, Valkar y sus guerreros, más los PJs y seis guardias del astropuerto, solicitan la presencia del embajador imperial. Sigue una tensa espera junto a los deslizadores, con la impresionante mole del edificio y los andadores como telón de fondo a unos 400 metros, todo en el marco de un terreno boscoso, enfangado debido a recientes lluvias. Al cabo de unos minutos aparece el embajador imperial, a bordo de un deslizador terrestre y rodeado de una escolta de veinte soldados de asalto, mientras un andador AT-ST permanece ligeramente rezagado a unos treinta metros.
La discusión entre el noble schannor y el representante del Imperio se torna bien pronto agria y áspera. Los personajes son acusados de complot por los imperiales, pero las pruebas en contra de tal afirmación son tan evidentes que, en el momento álgido, Valkar anuncia enérgicamente que declara nulos todos los tratados y exige la retirada del Imperio. El embajador palidece, murmura algunas disculpas y se retira hacia su vehículo. Si los personajes obtienen una tirada Moderada de



ESCOLTAS DE VALKAR

Se trata de guerreros de élite de su raza, totalmente leales al duque y a la familia de éste. A pesar de su valía, durante la lucha final resultarán diezmados, cayendo heridos o incapacitados 1D3 cada ronda más los que caigan en la primera.
DESTREZA 3D Bláster 5D+1, Esquivar 5D+2, Parar sin armas 6D, Atacar con armas 4D, Atacar con armas: sable 6D, Parar sin armas 6D+2.
CONOCIMIENTOS 2D.
MECÁNICA 2D Manejar repulsores 3D+2.
PERCEPCIÓN 2D+2 Buscar 3D, Mando 4D.
FORTALEZA 3D+2 Atacar sin armas 6D.
TÉCNICA 1D+2.
SENTIR 2D+2 Sentir vida.
CONTROLAR 1D+1 Acelerar Curación, Reducir daño, Mantener la consciencia.
ALTERAR 1D.
Puntos de personaje: dos cada uno.
EQUIPO: Pistola bláster (Daño 4D) Carabina bláster (Daño 5D, sólo la llevan la mitad de los guardias) Blindaje pesado (+2D a la FOR contra ataques físicos, +1D contra ataques energéticos, -1D a la DES), 2 Cargadores, Sable ceremonial (Daño FOR+2D).

Buscar se percatarán de movimientos en los alrededores, lo que se verá acompañado de un aumento de la tensión evidente para aquellos personajes con habilidades de La Fuerza que obtengan una tirada de la misma dificultad (si los PJs actúan de forma violenta durante la discusión los propios schannor lo considerarán descortés, ya que se ha venido a parlamentar y está hablando una persona de alto rango; si se ponen pelmas es muy probable que acaben perdiendo credibilidad e incluso que sean detenidos y apartados a un lado).

En cualquier caso, cuando el embajador se halle junto a su vehículo comenzará el ataque. Los escoltas formarán un grupo compacto en torno a su jefe para cubrirle de los rebeldes y Valkar y los suyos, y abrirán fuego combinándose en cinco grupos de cuatro soldados cada uno. En la siguiente ronda el andador comenzará a aproximarse, al tiempo que tiradas Moderadas/Difíciles de Buscar o Percepción permitirán observar más movimiento de vehículos pesados procedente de la guarnición. De los arbustos surgirán otros veinte soldados de asalto que abrirán fuego del mismo modo que los anteriores.

La situación se volverá desesperada: cuatro guerreros caen derribados en la primera andanada (sólo uno si los PJs sacaron sus tiradas de Buscar y descubrieron a los emboscados, dando la alarma) mientras los supervivientes se repliegan hacia sus vehículos, que es lo que deberían hacer los PJs para poder alcanzar su nave u otro refugio. También pueden huir a través del bosque, pero este procedimiento es más arriesgado, y tardarían horas en llegar a pie a Rhamis Cal o al espaciopuerto de la ciudad. Los XP-38 de los schannor se hallan a unos cuarenta metros, y aun será necesaria una ronda adicional para ponerlos en marcha antes de salir por pies. Quedarse a luchar es un suicidio. El AT-ST comenzará a aproximarse en la segunda ronda de combate, y abrirá fuego a partir de la tercera, mientras dos andadores AT-AT se aproximan desde su base a media velocidad, flanqueados por tres patrullas de soldados de asalto. Una vez en los vehículos los personajes deberán lidiar con una patrulla de motojets imperiales que les saldrán al paso a medio alcance, persiguiéndoles hasta el mismo espaciopuerto si es preciso, aunque una vez aquí caerán bajo el fuego de los guardias del lugar (a efectos de distancias, el espaciopuerto se halla a unos tres kilómetros de la guarnición, aunque puedes aumentar o reducir esta cifra para alterar a tu gusto la dificultad de la persecución). Ten en cuenta que este es el momento clave de la historia, así que si alguien tiene que gastar Puntos de Fuerza ha llegado su ocasión. Los problemas no acaban aquí, pues una patrullera ha dejado en la pista

central a una patrulla de soldados que intentarán evitar que los PJs suban a su nave. Aquí los guardias del astropuerto no serán de mucha ayuda, pues se encontrarán ocupados repeliendo a los atacantes que vienen del exterior. Una vez en la nave, y si Valkar no ha roto el cerco con ellos, lo más lógico sería ir a rescatarle al campo de batalla antes de que sea demasiado tarde, y volar hacia la capital para dar la alarma. Ni que decir tiene que atacar una guarnición imperial con una sola nave es un disparate...

Una vez el duque esté a salvo los schannor no tardarán más que unas horas en unirse y declarar la guerra a los invasores. Aunque carecen de una flota moderna en relación a la del Imperio, su superioridad numérica en el planeta es tal que el conflicto está ganado antes de empezar. Con los imperiales en rápida retirada a los PJs no les queda más que despedirse, no sin antes ser colmados de honores. Según lo heroico de su actuación, serán nombrados nobles y se les otorgarán tierras en el planeta. Si es necesario su nave será reparada, y a cada personaje se le obsequiará con un sable ceremonial ricamente trabajado y con un campo energético especial e individualizado que sólo se activa si es esgrimido por su legítimo propietario (Daño FOR+2D+2, +1D+2 sin el campo energético). No hace falta decir que la Rebelión tendrá como nuevos aliados a los hombres felino, que incluso aceptarán gustosos a cualquiera que quiera aprender de sus conocimientos en La Fuerza, aunque deberá aceptar los preceptos religiosos que le impongan y que son básicamente los mismos que para ser Caballero Jedi. Las habilidades de La Fuerza enseñadas por un maestro schannor pueden subirse hasta el siguiente tope: Controlar hasta 3D+2, Sentir hasta 4D+2, Alterar hasta 3D+1.

El Director puede imponer otras limitaciones si lo desea.

Tras la aventura, y al cabo de unos días, los personajes deberán regresar al punto de encuentro donde les espera el Equinoccio e informar del éxito de su misión. De todas maneras, a cualquier Director mínimamente inteligente se le ocurrirán algunas ideas interesantes de las que sacar partido para ampliar esta aventura: ¿seguirá tramando Iriator contra su hermano, o su complicidad con el Imperio será descubierta? ¿Decidirán los imperiales olvidarse de Chafflock por considerarlo poco merecedor de su atención, o al cabo de unos meses recibirán los personajes una petición de ayuda procedente de unos schannor que traen malas nuevas de su planeta? ¿Qué problemas pueden surgir en las tierras de las que ahora son dueños los PJs? ¿Cómo las piensan administrar? ¿Decidirá la Alianza nombrarles enlaces permanentes con la raza schannor, debiendo supervisar su cooperación con los rebeldes? Todos estos asuntos pueden dar origen a nuevas historias y añadir más salsa a tus partidas. Algunos aprendices de Jedi tienen ahora un "centro de estudios", por lo menos hasta cierto nivel, y no estaría de más que pidieras tiradas periódicas de Mando, Negocios o similares para ver qué tal les va a tus PJs con la administración de sus propiedades, que se pueden convertir en una lucrativa fuente de ingresos para financiar su campaña...o la causa de la Alianza. El límite es tu imaginación. Reparto de Puntos de Habilidad y Colorín Colorado (¿o era "que La Fuerza te acompañe"...?).

EL DUQUE VALKAR

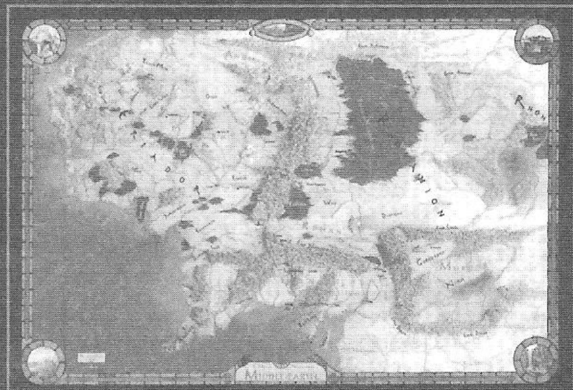
Un imponente y orgulloso schannor de pelaje rojo y dos metros y medio de altura, es un fiel ejemplo para sus súbditos y ha dedicado toda su vida a encarnar los ideales de su gente. Tal vez por eso se le dé mejor la acción que la diplomacia.
DESTREZA 5D, Bláster 6D, Armas de fuego 8D, Parar con armas 9D, Esquivar 6D+2, Atacar con armas 9D+1, Parar sin armas 6D+2.
CONOCIMIENTOS 2D, Supervivencia 5D+1, Intimidación 7D, Fuerza de Voluntad: 8D, Leyes: de sus dominios 6D+2.
PERCEPCIÓN 3D Esconderse/Furtivo 6D , Buscar 5D, Negociar 5D, Mando 7D, Mando: soldados schannor 10D,
MECÁNICA 1D+1, Cabalgar 7D, Pilotaje de cazas 3D+2, Manejar repulsores 5D , Manejar hovercraft 5D+2.
FORTALEZA 5D Combate sin armas 8D, Escalar 6D, Nadar 5D+2, Levantar 7D.
TÉCNICA 1D+2.
CONTROLAR 3D, Acelerar curación, Controlar el dolor, Reducir Daño, Mantener la consciencia.
SENTIR 4D, Sentir vida, Detectar vida, Telepatía receptiva, Ampliar sentidos.
ALTERAR 3D, Telekinesis.
Puntos de Fuerza: 2
Puntos de Personaje: 15
Movimiento: 13
EQUIPO: Armadura nobiliaria (+2D a la FOR contra daño físico, +1D contra daño energético, no penaliza a la DES. Provista de filtros respiratorios y reserva de aire para dos horas, además de comunicador de medio alcance en el yelmo. Sable ceremonial (ver el que es regalado a los PJs), pistola bláster pesada (Daño 5D) rifle bláster (Daño 4D+2), dos cargadores, propiedades ducales y varios miles de súbditos.

ICE presents an exciting new series...



Puzzles Based on J. R. R. Tolkien's Epic Tales of

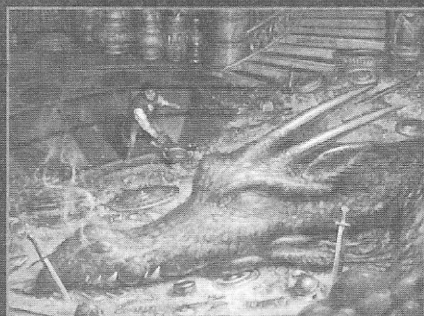
The Hobbit® and The Lord of the Rings™



ST #31501
Map of Middle-earth
Art by Jo Hartwig
1500 Pieces (Image = 60cm x 90cm)



ST #31001
An Unexpected Party
Art by Angus McBride
1000 Pieces (Image = 44cm x 68cm)



ST #30502
Burglar Baggins
Art by Donato Giancola
500 Pieces (Image = 36cm x 49cm)



ST #30503
Éowyn & The Witch-king
Art by Angus McBride
500 Pieces (Image = 49cm x 36cm)



ST #30501
The Way is Shut
Art by Ted Nasmith
500 Pieces (Image = 36cm x 49cm)



ST #41002
Arwen's Choice
Art by Ted Nasmith
1000 Pieces (Image = 44cm x 68cm)



ST #31002
Mirror of Galadriel
Art by Stephen Walsh
1000 Pieces (Image = 44cm x 68cm)

For ordering information contact ICE at:
Phone:1-(800) 325-0479or Fax:(804) 977-4811
P.O. Box 1605 Charlottesville,Va. 22902
or contact your distributor or sales representative.

ICE

Ilustración de Lee Gibbons

MYTHOS™

Juego de cartas coleccionables de los MITOS DE CTHULHU

¡Elige tu personaje
e intenta mantenerte
cuerdo
mientras completas
tu aventura!

Creado por los autores del juego de rol *La Llamada de Cthulhu*, este ágil y divertido juego de cartas te transmite todo el horror de los saberes arcanos, los dioses primigenios y la gran amenaza que viene de las estrellas.

MYTHOS, el juego de cartas coleccionables de los Mitos de Cthulhu se presenta en barajas donde encontrarás 60 cartas de juego, el libro de reglas y una carta doble de personaje.
Se complementan con tres colecciones de sobres de 13 cartas:
Expediciones de la Universidad de Miskatonic, *El Despertar de Cthulhu* y *Leyendas del Necronomicón*.
En cada expositor de esta última, se incluye gratis una colección completa con todos los personajes.

¡¡CRUZAN EL PORTAL ESTE OCTUBRE!!



JOC Internacional, S.A. • Sant Hipòlit, 20 • 08030 Barcelona (España) • *info*JOC T. (9)3 345 85 65
Con autorización de Chaosium Inc. © 1996

